CIĄG DALSZY POLEMIKI O "MORTAL KOMBAT"

dwa plakaty

6/96

INDEKS Nr 320358 ISSN 1230-8773 CENA 3,50 / 35000 zł

Świat Gier Komputerowych



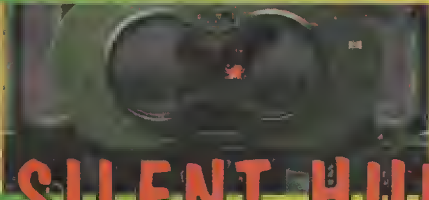
TOTAL DISTORTION



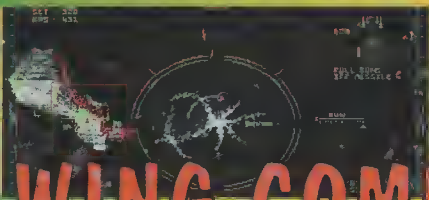
THE SETTLERS 2



AFTERLIFE



SILENT HUNTER



WING COMMANDER 4





ISSN 1230-8773 INDEX 320358

Świat Gier Komputerowych

ROK 4 NUMER 6/96 (42)

REDAKTOR NACZELNY
Piotr Pieńkowski

Z-CA RED. NACZ.
Wojciech Stawski

REDAKTOR GRAFICZNY
Krzysztof Wirszyllo

DZIAŁ PRENUMERATY
Agnieszka Jasiulewicz

SKŁAD KOMPUTEROWY
Tomasz Łoboda
Małgorzata Zalska

WSPÓŁPRACA
Michał J. Adamczak
Sebastian Babczyński
Piotr Bilski
Rafał Bumażnik
Adam Gregrowicz
Szymon Grabowski
Tomasz Hałuszkiewicz
Sebastian Klomski
Dariusz Lewkowski
Daniel Lisiński
Arkadiusz Matczyński
Piotr Orcholski
Bartosz Stawski
Kamil Szafara
Robert Wiśniewski

ADRES REDAKCJI
ul. Jagiellońska 12A
85-067 Bydgoszcz
tel/fax 455-440

ADRES KORESPONDENCYJNY
skrytka pocztowa 39
ul. Jagiellońska 6
85-005 Bydgoszcz

WYDAWCA
IMAGO sp z o.o.
ul. Jagiellońska 12A
85-067 Bydgoszcz

PREZES
Andrzej Kentzer

KONTO
BS Bydgoszcz
646181-909101-320645-2511-61

DRUK
Prasowe Zakłady Graficzne
ul. Wojska Polskiego 1, Bydgoszcz

OKŁADKA
Krzysztof Wirszyłło

CZEŚĆ!

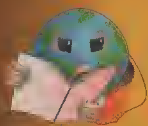
Jak zapewne zauważyliście, ŚGK znów wzbogacił się o kilka nowych pomysłów. Przede wszystkich uruchomiliśmy, mam nadzieję, że już na stałe, działkę sprzętową. Ilość listów, która napłynęła w tej sprawie do redakcji, wręcz nas przytłoczyła. Skoro takie jest Wasze życzenie, nie mamy wyboru. Drugą nową (choć jednocześnie wcale nie taką nową) działką są „Ogłoszenia". W swoich listach najczęściej pojawiające się zdanie dotyczące tej rubryki to: „pomysł na szóstkę z plusem". W dodatku już teraz mogę Wam obiecać, że to nie koniec nowości. Wkrótce następne dodatki!

W tym numerze znajdziecie obszerne relacje z kilku imprez komputerowych. Najwięcej miejsca, z racji obowiązku, poświęciliśmy Gambleriadzie, na której zresztą nasze stanowisko zajęło trzecie miejsce wśród najlepszych stoisk! Mniam!

Jeśli mogę Wam coś polecić, to koniecznie zajrzyjcie na stronę 5. Polemika na temat sensowności bijatyk, a serii „Mortal Kombat" w szczególności, rozrosła się do sporych rozmiarów i zdaje się z numeru na numer nabierać rozpędu. Ciekawe, co z tego wyniknie?

Na koniec chciałbym Wam podziękować za listy pochwalne (słownie: jedna tona gratulacji) dotyczące działki filmowej. Nie spodziewaliśmy się, że aż tak bardzo przypadnie Wam ona do gustu. A propos pytań o kolejne gratisowe pokazy w kinach. Owszem, będą, na razie jednak trwają negocjacje z dystrybutorami.

Następny numer ŚGK pojawi się w kioskach „Ruchu" już 01.07. Do zobaczenia.





Afterlife

Ekstrawagancka strategia, w której zrządzasz... duszami. Inaczej mówiąc, miła zabawa w piekło i niebo. Rewelacyjna muzyka!



Silent Hunter

Przez miłośników podwodnych symulacji gra ta uważana jest za następcę Silent Service 1/2. Jeśli ktoś lubi ten gatunek, czcka go prawdziwa uczta.



The Settlers 2

Druga część nagrodzonego przez nas Złotym Dyskiem '94 hitu - The Settlers. Pozornie nic się nie zmieniło, a jednak wszystko jest inaczej, lepiej.



Total Distorion

W tej grze podstawowym tematem jest muzyka. Jako młody wydawca wideoklipów szukasz nowych talentów... w światach równoległych!



Wing Commander 4

Seria Wing Commanderów to już całkiem spora rodzinka. W dodatku każda następna część jest jeszcze lepsza. Prawdziwy rywal Lucasowskiego cyklu.



TRYBUNA



ZAPOWIEDZI



OPISY



Listy

Piszę ten list, ponieważ mam do Was prośbę, wielką prośbę. Zawsze chciałem mieć komputer, ale niestety nas na to nie stać do dzisiaj. Chciałbym Was prosić, żebyście przysłali mi PC z jedną grą. Proszę.

Załamany Grzesiek
(adres znany redakcji)

Drogi Grześku, nie możemy spełnić Twojej prośby. Nie jesteśmy organizacją charytatywną, tylko wydawnictwem. Na pocieszenie powiem Ci, że istnieje jednak sposób, aby otrzymać od nas darmowo komputer. Tym sposobem jest udział w konkursie i, oczywiście, wygranie go. Jako jedyne czasopismo w Polsce organizujemy tak dużą ilość konkursów. Lista naszycb laureatów dawno już przekroczyła setkę i wciąż rośnie. Nagrodami są gry komputerowe, gadżety, a także same komputery. Wystarczy wybrać odpowiedni konkurs i spróbować swoich sił. Niektórzy już tak zrobili i nie żałują (spójrz na zdjęcia obok).

W ogóle nie zamieszczacie opisów gier na Amigę! Czasem tylko coś wspomnicie. Czy na świecie istnieją tylko pecety?

imię i nazwisko
znane redakcji

Czuję się zmieszany. Bo jak to jest? Od lat staramy się uczciwie prezentować gry na ten typ komputera, stojąc wiernie na straży praw amigowców (kiedyś określono nas nawet mianem guru dla amigowców), a tu takie posądzenie. W dodatku mija się ono z prawdą. Jako nieliczni, nie tylko nie dyskryminujemy Amigi, ale w dodatku na równi z nowościami pecetowymi promujemy nowości amigowe - „Ubek", „Cytadela", „Breathless", „Nemac IV", „Worms", „Desert Wolf". Zresztą lista jest naprawdę długa. Nie nasza wina, że producenci po ostatnich kłopotach Amigi, które zresztą trwają już ponad rok, traktują ten typ komputera po macoszemu. W dodatku z amigowymi opisam w ŚGK wcale nie jest tak źle. Biorąc pod uwagę tylko rok bieżący w nrze 1/96 ukazalo się 11 opisów na 30, 2/96 - 5 na 22, 3-4/96 - 9 na 35 i 5/96 - 6 na 27. Jak widać zachowujemy proporcje, które są widoczne na rynku. Skąd wzięło się zdanie: „czasem tylko coś wspomnicie", doprawdy nie wiem. Na koniec jedno mogę zaręczyć: od opisów amigowych gier nie odejdziemy, a jeśli zacznie pojawiać się więcej nowości, będziemy o tym informować.

Mam piętnaście lat i co tu dużo mówić - jestem maniakiem gier komputerowych. Mam Amisię 600. Ostatnimi czasy stwierdziłem, że w Waszym piśmie prawie w ogóle nie drukujecie opisów na ten komputer (ewentualnie A1200 z kośćmi AGA), a 90% wszystkich opisów to PC. No cóż, myślę, że to normalna cena postępu, że drukujecie opisy gier dużo doskonalszych, lecz niestety „pentiumowych". Wcale nie mam o to do Was żalu, gdyż jest to wina producentów. (...)

Gratulacje dla Szymona Grabowskiego i Piotra Bilskiego (Aliena) - ich recenzje są najlepsze! (...)

„Hardware'owe abecadło" jest świetne! Drukujcie!

Trzymajcie tak dolej. You are the Best!!!

Adek Krajewski, Łódź

Sprawa podobna do powyższej. Statystyka nie kłamie i 90% jest względem danych dużą przesadą. Jednocześnie sam sobie odpowiadasz w kwestii opisów na A600. Ten typ komputera jest już przeżytkiem i tylko nieliczni coś jeszcze na niego wydają. Jak piszesz, taka jest cena postępu. W temacie pecetów sprawa wygląda podobnie. Tylko szaleńcy ro-bią jeszcze gry na PC 286, a nawet na PC 386. Ostatnio nawet PC 486 staje się przeżytkiem, a królować zaczyna Pentium z 16 MB RAM i na-pędem CD-ROM. Samo życie!

Dziękuję w imieniu autorów za gratulacje.

„Hardware'owe abecadło" było tylko początkiem. Już od tego numeru zaczynamy publikować dzialkę sprzętową, która mam nadzieję przypadnie Wam do gustu.

I sprawa prywatna. Twoja prośba o wyjaśnienie kilku danych technicznych trafila właśnie do działu sprzętowego i już w wkrótce Twoja ciekawość powinna zostać zaspokojona.

(...) Macie fankluby gier RPG (TAWERNA) i gier taktycznych (KANTYNA). Osobiście nie jestem fanem tych gatunków, ale są tacy. Z własnych doświadczeń wiem, że 60% moich kumpli, którzy kręcą się w środowisku komputerów, to fani przygodówek i nawalanek. Można by TAWERNĘ i KANTYNĘ, które zwykle mają po 2 strony, skrócić o 1 stronę. Na uzyskanych stronach zo-stałoby miejsce na założenie fanklubów na-walanek i przygodówek.

syn Lecha
(nie myślcie, że Wałęsy)

Pomysł ciekawy, ale zależny tak od nas, jak i od Czytelników. Nasze dane nie wskazują na tak duży procent zainteresowanych, ale może jednak to Ty masz rację. Jeśli ilość głosów popierających ten pomysł osiągnie masę krytyczną, z pewnością przystąpimy do działania. Jeśli nie, poczekamy na lepsze czasy.

P.P.

KTO NASTĘPNY?!

Pamiętacie nasz konkurs pt. PISANKI ogłoszony w nrze 3-4/96? Oto jego zwycięzca we własnej osobie:

Oskar Zieliński.

Oskar przyjechał do nas ze Szczecina. Jest naszym wiernym czytelnikiem od samego początku istnienia ŚGK. Nasze czasopismo bardzo mu się podoba i, jak sam mówi, nic by w nim nie zmienił. Najbardziej lubi oczywiście gry, w które mógłby grać bez końca.

Po krótkiej pogawędce o tym i o owym nastąpiła uroczystość wręczenia nagrody, a potem zwiedzanie redakcji i rozmowa z samym Rednaczem (z pozycji jego miejsca pracy!).

Kto następny?



1. Oskar do końca nie wierzył, że wygrał A1200.


2. Czy zza biurka Naczelnego świat wygląda inaczej?

ROZWIĄZANIE KONKURSÓW ŚGK

PRENUMERATA

W tym numerze podajemy pierwszego spośród naszych prenumeratorów, który wylosował nagrodę główną - A1200. Jest nim:

Piotr Brzozowski z Wyszkowa.

Następne losowanie już za trzy miesiące, we wrześniu! Jeśli jeszcze nas nie zaprenumerowałeś, nie przegap okazji!

SKŁADANKA

Jak zwykle, do redakcji przyszło mnóstwo listów. Nie wszystkie Wasze odpowiedzi były prawidłowe, więc nie wszystkie brały udział w losowaniu nagród. Tak oto powinien wyglądać poprawny spis: Battle Isle 3; Breathless; Cybermage; Dungeon Master 2; Fade to Black; Hexen; Mechwarrior 2; Nemac IV; Teenagent; Terminal Velocity. Nagrody, gry komputerowe, wylosowali:

Adam Labrenz, Pobiedziska
Łukasz Maciejewski, Łódź
Tomasz Wikierski, Toruń
Armin Kaden, Gliwice
Bartosz Szewczyk

KOSIARZ UMYSŁÓW

Laureaci:

Marek Przenioslo, Sosnowiec
Marcin Józefiak, Głogów
Jacek Parafian, Gdańsk-Siedlce
Adam Dutkiewicz, Warszawa
Przemysław Grządka, Goraj

Nagrody ufundował dystrybutor filmu, Neptun Video Center.

12 MAŁP

Laureaci:

Izabella Lenart, Warszawa
Michał Gołębiowski, Racibórz
Grażyna Cirkot, Piotrków Tryb.
Witold Henszel, Góra
Konrad Ślusarczyk, Lublin

Nagrody ufundował dystrybutor filmu, ITI Cinema.



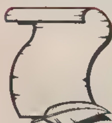
Polemiki

Dzisiaj ciąg dalszy dyskusji o sensowności serii „Mortal Kombat" i bijatyk w ogóle. Zaczynamy bez zbędnych ceregieli, bo szkoda czasu i miejsca.



Uważam, że lekko (mało powiedziane!) przesadziłeś, obrażając (tylko nie mów, że nie) fanów tych wspaniałych mordobić, jakimi z pewnością jest seria „Mortal Kombat", a także „Street Fighter". Najpierw ostro skrytykowałeś bijatyki (i ich fanów), ale gdy kilku z tych fanów utarło Ci nosa (tak trzymać!), ucichłeś nieco, broniąc się tym, że krytykowałeś sterownik takich gier. Piszesz, że - cytuję: „Geniusz sterowania z „International Karate" połączony z pomysłem i grafiką „Mortal Kombat" stworzyłby grę stulecia." - a ja Ci mogę śmiało powiedzieć, że się mylisz! Co doje większą satysfakcję - wykonanie trudnego fatality czy ciosu specjalnego przez zwykłe przytrzymanie fire? Oczywiście, że fatality! Bo co to za radocha, uderzyć ognistą kulą, przytrzymując fire albo fire i tył (vide: „Body Blows")? Otóż żadna, takie coś może wykonać byle dzieciak (nie chciałem pisać „imbecyl"). Piszesz także - cytuję: „Czy cios pięścią nie mógłby mieć jednej czynności?". Otóż ma! W „Mortal Kombat" cios pięścią (podbródkowy) wykonuje się z przykucu dół-fire (na Amidze), a cios nogą - przez naciśnięcie fire, więc nie jest to takie skomplikowane, co? Skomplikowane są tylko ciosy specjalne (i też nie wszystkie), ale powiedz, czy żeby odczuć satysfakcję, nie trzeba się pomęczyć (nie chodzi mi o masochizm)? Nie lubię prostych mordobić (np. „Dangerous Street" - kompletny shit), mimo tego mam trzy takie: „Body Blows", „Body Blows Galactic" i „International Karate+", więc wiem, o czym mówię (piszę), bo gdy chcę powalczyć, włączam „MK2", a nie któryś z wyżej wymienionych tytułów. Poza tym mój ulubiony gatunek to nie mordobicia, ale RPG i przygodówki (byle nie polskie), skończyłem ich trochę (bez opi-sów), więc imbecylem nie jestem. A teraz żegnam!

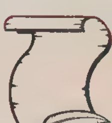
Maciej Mach
Gdańsk



Czytając list S.Chojnowskiego z nr. 2/96 odniosłem wrażenie takie, jak większość innych Czytelników. Wrażenie to mówiło: „Diagnoza - nieuleczalny dawn; kretyński sposób wyrażania myśli; idiotyczny tok myślenia; żałosny pacjent: S. Chojnowski!". Ten facet - myślałem - nie wie, co to „MK series" i wylatuje z taaakim textem! ALE. Właśnie w tym „ale" zawarta jest treść tej polemiki. Gdy przeczytałem wypowiedź Redaktora z nr. 3-4/96, zmieniłem zdanie o S.Chojnowskim. Sądzę, że trzeba, jak to określił Rednacz, „znaleźć klucz" do wyżej wymienionego listu, a wszystko stałoby się jasne i oczywiste. To prawda, że z listu S.Chojnowskiego wynikło to, co odebrał prawie każdy jako agresję, ale trzeba pamiętać, że każdy jest indywidualny i inaczej pojmuje i rozumie pewne stwierdzenia. Ma inny tok myślenia. Tak właśnie stało się z listem S.Chojnowskiego. Poza tym, czytając wypowiedź p. Piotra, odniosłem wrażenie (kolejne!), że jest z góry wrogo i krytycznie nastawiony do S.Chojnawskiego. To zmusiło mnie do napisania tej polemiki. Redaktor pisze o niepotrzebnych wulgaryzmach, których on używa (S.Ch., oczywiście!), ale w końcu proszę wziąć pod uwagę, że tzw. wulgaryzmy weszły na stałe do wypowiedzi wielu ludzi. Nie zawsze są one używane jako ładunek agresji czy chcący kogoś obrazić! Służą do podkreślenia ważnych części wypowiedzi czy jej sensu. Poza tym wulgaryzmy są używane tym bardziej w takich textach, jak „Polemiki", ponieważ służą do wyrażania własnych poglądów i często zaatakowania kogoś. Zresztą to w końcu tzw. wulgaryzmy nadają humoru, pikanterii i atmosfery tym pisemkowym potyczkom. Chyba każdy użyje czasem jakiegoś wulgaryzmu, więc nie widzę tu żadnego braku taktu czy chamstwa.

Na tym kończę swoją (krótką?!) wypowiedź i dodaję: CHCIAŁBYM, ABY WSZYSCY POTRAKTOWALI TEN TEXT JAKO OBRONĘ S.CHOJNOWSKIEGO!!! Trzymaj się, brachu! (...)

Bartosz Kuchta „B&B"
Miastko



Ostatnio czytałem artykuł, w którym jakiś Czytelnik zmieszał z błotem „Mortal Kombat". Podzielam jego opinię na temat tej gry, jak na temat wielu innych, podobnych gier. Powiem wprost: uważam, iż tego typu programy (tzn. bijatyki) są idiotyczne. Nie chodzi mi tutaj o sam schemat gry, który może dla niektórych jest interesujący, lecz o ogromny ładunek przemocy w nich zawarty. Uważam wręcz, że należałoby wprowadzić na nie drastyczną cenzurę!

Podobne zastrzeżenia mam też do gier typu „Doom", gdzie krew leje się strumieniami, ciała przeciwników rozpadają się na części, a na podłodze można zobaczyć pokaźną kolekcję mózgów i jelit (graliście w „Glooma"?). Oczywiście wiem, że tego typu cenzurę w Polsce trudno byłoby wprowadzić, tak samo, jak na Zachodzie, gdyż producenci gier na wciskaniu brutalności zarabiają bardzo duże pieniądze.

Proszę mnie źle nie zrozumieć. Nie czepiam się bijatyk i „doomowców", ale zbytnią brutalność zawartą w tych grach uważam za bardzo szkodliwą. Wielu programistów udowodniło już, że da się zrobić „bijatykę" bez krwi i brutalności (np. „Brutal Paws of Fury" - no, tutaj może trochę przesadzam, bo to jest dla dzieci, ale np. „Elfmania), czy „Doom", w którym walkę prowadzi się z robotami („Nemac IV" lub „Descent").

Dlaczego uważam, iż brutalność w grach jest zjawiskiem szkodliwym? Ponieważ podobnie jak telewizja, serwuje przemoc w dużych ilościach. Społeczeństwo staje się coraz bardziej CHORE. Nie mówcie mi tylko, że przesadzam. Czy myślicie, że przestępczość np. w Stanach wzięła się sama z siebie? Bardzo duży wpływ na jej rozwój ma właśnie telewizja, pokazująca coraz więcej strzelanin, horrorów i głupich, przepełnionych przemocą japońskich kreskówek. Nie pozostaje to bez wpływu na psychikę, szczególnie dzieci. Strach pomyśleć, co będzie, gdy na rynek masowo wejdzie tzw. „rzeczywistość wirtualna", gdzie gracz w całkiem realny sposób będzie mógł zabić 10.000 osób bez obawy o konsekwencje!

No dobrze, powie ktoś, ale co to za „Doom" bez masakry? No właśnie! Przecież w „Doomie" można by np. strzelać do robotów („Nemac IV") lub ewentualnie do potworów typu „Aliens", lecz nie do ludzi! Dlatego opowiadam się za wprowadzeniem ostrej cenzury. Nawet w polskiej prasie znajduję teksty typu: „To jest genialne! Krwawa gra dla wszystkich!", „Chcesz zostać rzeźnikiem? Nie ma sprawy!", „Krew, flaki na suficie, porozrywane części ciała, fruwające tułowia - cool!" itd. Czy nie wydaje się Wam, że autorów tych tekstów należy wsadzić do odizolowanych pomieszczeń bez okien? Chyba nie wiedzą, co piszą!

Wypowiedzcie się na ten temat, napiszcie, co myślicie o cenzurze i przemocy, która ustawicznie degeneruje młodzież.

imię i nazwisko
znane redakcji

Na koniec kilka słów wyjaśnienia odnośnie drugiego listu, który mam wrażenie, dotyczy także mojej osoby. Otóż zaręczam, że nie jestem wrogiem S.Chojnowskiego. Jedyne, co zrobiłem, to wypunktowałem jego demagogiczny styl. Natomiast co do jego drugiej części wypowiedzi, można sprawdzić, zgodziłem się z nią.

Druga sprawa. Nie uważam, żeby wulgaryzmy, w jakiejkolwiek postaci, były usprawiedliwione. To fakt, że coraz więcej ludzi ich używa, ale wcale nie świadczy to o konieczności stosowania tychże jak popadnie. W tym aspekcie w zupełności zgadzam się z prof. Miodkiem - język polski bez podwórkowych dodatków w zupełności wystarcza, aby przekonująco wyrazić swoje poglądy. Natomiast w kwestii wulgaryzmów w wypowiedzi S.Chojnowskiego, to nie je piętnowałem, a raczej cały list, który był agresywny (a nie wulgarny, pomimo pojawienia się tam słowa „shit"), przede wszystkim zaś chciałem uświadomić, że jeśli ktoś kogoś obraża, to nie może się potem dziwić, że obrażają jego. Tak więc nie o chamstwo tu idzie, ale o infantylizm (bądź przebiegłość).

Poza tym polemika na temat serii „Mortal Kombat" coraz bardziej, jak widać, nabiera kolorów. Problem przemocy w grach jest naprawdę fascynującym tematem mogącym dostarczyć wielu ciekawych spostrzeżeń. Piszcie do nas w tej sprawie. Być może wspólnie dojdziemy do jakichś ciekawych wniosków.

P.P.





FINAL DOOM: END OF STORY

Producent: ID Software

Firma **ID Software** postanowiła wreszcie raz na zawsze skończyć z Doomem i zająć się promocją nowych produktów. **Final Doom: End of Story** to zestaw dwóch nowych epizodów (Evilution i The Plutonia Experiment), każdy po 32 levele. Pierwszy epizod stworzyła grupa 35 projektantów z całego świata, drugi - dwóch brytyjskich zapaleńców. Jest to obowiązkowa pozycja dla wszystkich doomomaniaków. Swoją drogą, czy wiecie, że **ID Software** prowadzą rozmowy z Ivanem Reitmanem, producentem **np**. Ghostbusters, na temat powstania filmu opartego na fabule **Dooma**. Podobno scenariusz jest już gotowy.

K.Sz.

IBM





AMIGA

TECHLAND

Techland nie poprzestaje wspierać amigowców. Właśnie wchodzą na rynek coraz popularniejsze (bo tanie) zestawy gier: Mad Pack (4 gry zręcznościowe), Turbo Pack 4 gry sportowe), 4 Pack (Lotus3, Zool 2, Space Crusader, Premier Manager2). Dwa pierwsze po 5 zl, ostatni po 65 zl. Ponadto w tym miesiący dostępne w sprzedaży będą: Alfabet śmierci (przygodówka), Football Director 2 (pilka nożna), Speedway Manager '96 (manager żużla, też na PC), King Kong (zręcznościówka), Magic Balls (gra logiczna), Odyssey (przygodówka). Brać, kupować, nie żałować, tu nie można się targować.

MIRAGE

Na przelomie maja i czerwca powinien wreszcie pojawić się wspominany już przez nas Switchworld (Wolfenstein 3D na Amigę). W tym samym czasie wydany zostanie Pinball Hazard (bilard), który milośnikom tego typu zabawy powienien dać wiele nowych wrażeń. Natomiast już w czerwcu ukażą się: Colony Fall (strategia podobna do gry Dune 2) oraz Joy of Killing (super strzelanina). Zapowiada się calkiem ciekawy miesiąc wydawniczy.

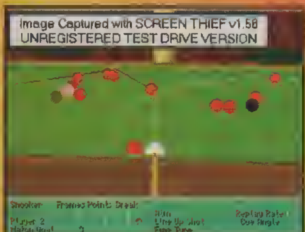
VIRTUAL SNOOKER

Producent: Interplay

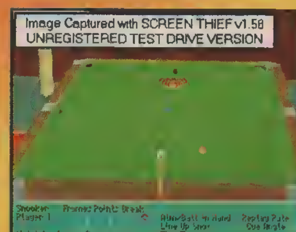
Virtual Pool odniósł spory sukces, więc firma **Interplay**, idąc za ciosem, stworzyła kolejną część serii pt. **Virtual Snooker**. Gra niewiele różni się od poprzedniczki. Zmianie uległy jedynie zasady gry i ilość bil na stole. Podobnie jak ***Virtual Pool***, tak i **Snooker** obsługuje tryby SVGA aż do 1024x768, posiada możliwość oglądania akcji z dowolnej strony i z dowolnej odległości, umożli-wia wyznaczanie toru bili przed uderzeniem i wiele innych, znanych z VP bajerów. Ci, którym podobał się bilard z pewnością polubią i jego następcę.

MAC

IBM







HIND

Producent: Digital IntegrationInteractive

Firma Digital Integration wymyśliła sobie system Virtual Battlefield, dzięki któremu można będzie pograć po kabelku w różne (kompatybilne ze sobą) gry z tej serii, a następnymi jej częściami będą kolejne typy broni. Zapowiadany na czerwiec **Hind** jest częścią tego systemu i stanowi uzupełnienie do wcześniejszej produkcji: znakomitego ***Apache Longbow***. Poza tym jest to w pełni samodzielna gra, w której masz okazję polatać jako pilot śmigłowca Mi-24 Hind w trzech kampaniach, nawiązujących do obecnej sytuacji politycznej na świecie. Będziesz mógł wykazać się w nowej wojnie koreańskiej, konflikcie Rosji z Kazachstanem oraz w czasie wojny w Afganistanie. Dystrybutorem gry w Polsce będzie Hurtownia Oprogramowania „User", która obiecuje krajową premierę niemal równolegle ze światową.

M.J.A.

IBM











AGE OF RIFLES

Producent: SSI/Mindscape

Chłopcy z **SSI** rozbrykali się okrutnie, wydając jedną doskonałą strategię po drugiej (ku radości graczy). Po sukcesie ***Steel Panthers*** wyprodukowali kolejną grę opartą na tym samym rdzeniu programowym. Jej akcja toczy się w epoce muszkietów i rapierów, a różnokolorowe regimenty uroczo prezentują się na tle zielonych łąk i lasów Francji. Podobnie jak ***Steel Panthers***, **Age of Rifles** rozgrywa się na planszy o heksagonalnej siatce, czyli jest tym, co prawdziwy strateg kocha najbardziej - planszówką na komputerze.

IBM

M.J.A.





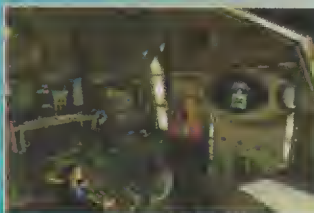


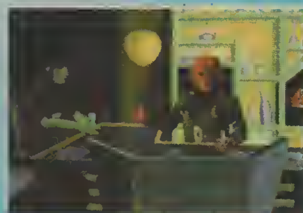
DEEP SPACE 9: HARBINGER

Producent: Viacom/CIC

Wieloodcinkowa epopeja ***Star Trek*** cieszy się w Polsce jakby mniejszą popularnością, niż u Amerykanów, a o jego klonie pt. **Deep Space 9** raczej mało kto słyszał. Właśnie w świecie ***Star Treka*** dzieje się akcja tego serialu i opartej na nim gry: przygodówki z elementami zręcznościowymi. Jako specjalny agent kosmiczny pomagasz załodze bazy orbitalnej w walce z inwazją Obcych. **DS9** wiernie odzwierciedla wszechświat i klimat ***Star Trek***, głosy podłożyli autentyczni aktorzy, grafika jest o niebo lepsza od ***ST: The Final Unity***, a zagadki są odpowiednio trudne, aby zapewnić niezłą zabawę fanom przygód statku Edelweiss... przepraszam, Enterprise.

M.J.A. IBM





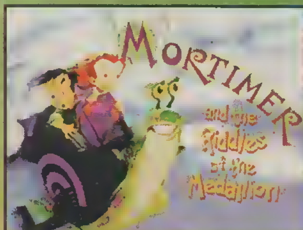
MORTIMER

Producent: LucasArts

Jedna z najpotężniejszych wytwórni software''owych tym razem atakuje rynek przygodówką dla najmłodszych odbiorców. Zły potwór pozamieniał wszystkie zwierzęta świata w kamień, a jego czar możesz odwrócić jedynie Ty, znajdując części magicznego medalionu, co przy okazji sprowadzi na świat pokój, porządek i takie tam. Grafika jest przecudnej urody, stanowiąc skrzyżowanie filmów rysunkowych z kinowymi widokami w stylu ***Rebel Assault***, a najsympatyczniejszymi zwierzątkami zdają się być fruwające ślimaki. Miód dla oczu, dobry jako przerywnik pomiędzy coraz bardziej ponurymi produkcjami innych firm.

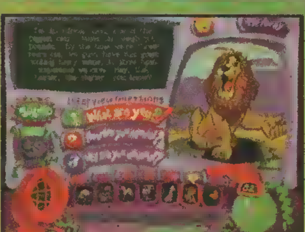
IBM

M.J.A.









BAD MOJO

Producent: Pulse/Akklaim

Bohaterowie w grach byli już najróżniejsi. Wydawało się, że trudno będzie wymyślić coś nowego w tej dziedzinie, a jednak programistom z mało znanej firmy **Pulse** udało się pobić wszystkich na głowę, obsadzając w roli głównego bohatera... karalucha. Nie jest to zwykły karałuch, łecz profesor, który w wyniku eksperymentów stał się insektem. Teraz, przemierzając brudne toałety, zapłecze baru, niesprzątane pokoje i inne, równie „fascynujące" łokacje, musi powrócić do swej ludzkiej formy. Gra posiada digitałizowaną grafikę, liczne wstawki wideo oraz mnóstwo nietypowych rozwiązań. Właśnie dlatego sądzę, że stanie się popularna.

IBM MacIntosh

K.Sz.





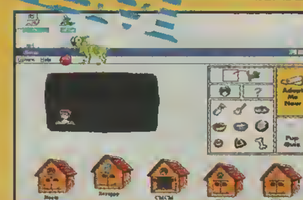
Dogz

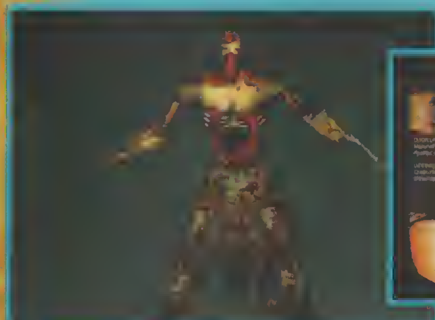
Producent: PF Team

Prawie każdy chce mieć psa, jednak nie każdy może spełnić swe marzenie. Dzięki programowi **Dogz** można bawić się z pieskiem nie wstając od komputera. Na początku wybierasz jednego z dostępnych szczeniaków i „adoptujesz" go. Piesek znajduje sobie miejsce gdzieś w Windowsach i czeka na Twoje reakcje. Można go pogłaskać, można rzucić mu piłkę, można karmić, poić, uczyć sztuczek itp. itd. Z upływem czasu zwierzątko podobno rośnie i przyzwyczaja się do właściciela. Nie jest to typowa gra. Ba, nie jest to w ogóle gra, jednak jest to doskonała rozrywka dla każdego posiadacza komputera.

IBM

K. Sz.









AZRAEL'S TEAR

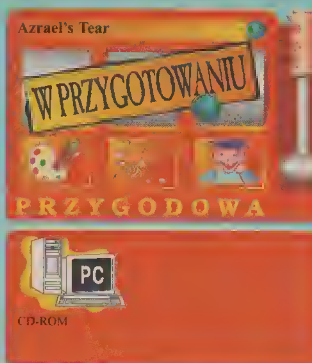
Producent: Intelligent Games/Mindscape

Obserwując pojawiające się ostatnio na rynku nowe gry przygodowe (i chyba nie tylko) nieuchronnie dochodzi się do wniosku, że wszystkie one reprezentują mniej więcej ten sam poziom. Każda z nich jest wspaniale dopracowana pod względem grafiki, do oprawy dźwiękowej również trudno się przyczepić, interfejs gracza bez trudu zrozumiałoby pięcioletnie dziecko, co się zaś tyczy fabuły poszczególnych gier, to z powodzeniem można by na ich podstawie pisać książki. Wszystkie te epitety można także użyć w stosunku do najnowszego programu firmy **Inteligent Games** (jakże skromna nazwa!) zatytułowanego **Azrael's Tear**. Zacznijmy od fabuły gry.

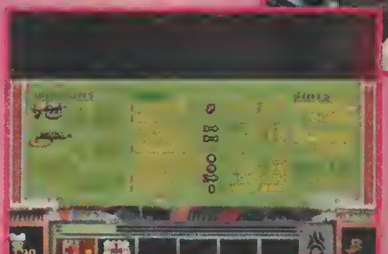
Z materiałów, jakie otrzymałem, wynika, iż wcielasz się tutaj w postać futurystycznego złodzieja, którego celem jest spenetrowanie tajemniczej świątyni zwanej Aeternis, znalezienie Świętego Graała, jego kradzież oraz ucieczka z łupem. W tym ryzykownym przedsięwzięciu pomocą ma Ci służyć Twoje niezwykłe wyposażenie, jesteś bowiem dosłownie obładowany masą różnych czujników, automapników, skanerów, wykrywaczy metalu (to koniecznie - jak inaczej znajdziesz Świętego Graala?) i tym podobnych urządzeń. Oczywiście, masz również broń, z której od czasu do czasu będziesz musiał zrobić użytek, gdyż zamieszkujące świątynię istoty nie należą do żadnej znanej mi organizacji pacyfistów. Na swojej drodze spotkasz zmutowane dinozaury, tajemniczych rycerzy, duchy, wodne nimfy i wiele, wiele innych postaci, z których większość istnieje tylko dzięki mocy... oczywiście, Świętego Graała. Na szczęście, **Azrael's Tear** nie jest żadnym *Doomem*, mimo że również prezentuje pierwszoosobowy tryb narracji, w związku z czym, z wieloma z tych istot będziesz mógł porozmawiać, wymienić cenne informacje, dowiedzieć się, jak rozwiązać zagadki itp.

Wszystko to odbywa się we wspaniałej grafice wysokiej rozdzielczości, która na pierwszy rzut oka, unieruchamia człowieka w fotelu. Atmosfera tajemnicy dosłownie unosi się w powietrzu, z ciemnych kątów złowrogo błyszczą czyjeś ślepia, zaś od czasu do czasu kątem oka możesz dostrzec unoszące się w powietrzu przeźroczyste zjawy. Hmm, palce lizać i wskoczyć ze strachu pod szafę. Wrażenia, że tuż za rogiem czai się wielkie niebezpieczeństwo, dopełniają nastrojowa muzyczka i odpowiednie odgłosy dochodzącego z każdego zakamarka. Wbrew jednak temu wrażeniu, **Azreal's Tear** to przede wszytkim niekończące się pasmo zagadek, puzzli, rozmów, zbierania informacji i narzędzi - słowem, całkiem trudna gra przygodowa. Dlatego też program ten polecam przede wszystkim zwolennikom łamania głowy. Miłośnicy silnych wrażeń i łamacze joysticków powinni poszukać sobie czegoś innego.

Piotr Orcholski







STRI

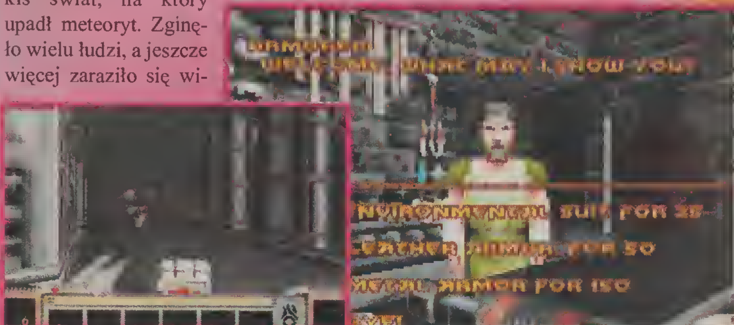
Producent: Rogue Entertainment

Od momentu premiery *Dooma* na rynku pojawiło się już tyle innych doomopodobnych programów, że tworzenie nowych zaczyna tracić chyba powoli sens. Wielc z nich jest tak do siebie podobnych, że grając w jeden, grasz od razu we wszystkie pozostałe. Przyczyną tego jest fakt, że tylko niektórym programom udaje się wnieść do wielkiej rodziny gier 3D coś nowego. Od czasu do czasu coś takiego na szczęście ma jednak miejsce i wówczas po raz kolejny okazuje się, że *Doom* wcale nie jest ślepą uliczką gier komputerowych.

Strife firmy **Rogue Entertainment** stanowi doskonały przykład powyższej tezy. Niby wygląda to jak *Doom*, czasami nawet bardziej, niż inne doomkłony i sam *Doom* na dokładkę - strzela się bowiem podobnie, Twojej walce towarzyszą różnego rodzaju intrygujące odgłosy, w rodzaju krzyku palących się ludzi? zwierząt? trudno powiedzieć. Niektóre drzwi są zamknięte, trzeba więc znaleźć do nich odpowiedni klucz; do poruszania się między poziomami służą schody, windy, tudzież odważny skok w przepaść; od czasu do czasu znajdziesz jakiś przycisk uruchamiający bądź to platformę, która unosząc się w górę otworzy Ci nowe przejście, bądź też wyłączy na przykład barierę energetyczną itd. Kto grał w *Dooma*, zna wszystkie te chwyty na pamięć.

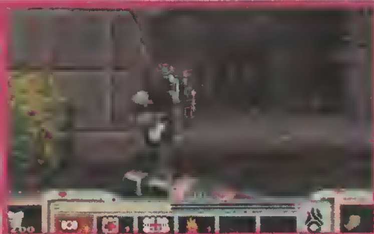
Co sprawia, że **Strife** zasługuje na większe zainteresowanie, niż reszta klonów *Dooma*? Otóż program ten dysponuje dwoma atutami: jednym mniejszym, a drugim olbrzymim. Pierwszy z nich to całkiem interesująca historia o tym, co się działo, zanim włączyłeś komputer. Był więc sobie jakiś świat, na który upadł meteoryt. Zginęło wielu ludzi, a jeszcze więcej zaraziło się wirusem, który przywędrował wraz z kometą. Wielu z nich zmarło, reszta jednak zamieniła się w żądnych krwi psychopatów, którzy zaczęli prześladować tych ludzi, którzy nie zginęli ani wskutek upadku komety, ani też nie zarazili się wirusem. Po jakimś czasie szczęśliwcy Ci (lub też okrutnie doświadczeni przez los - za-









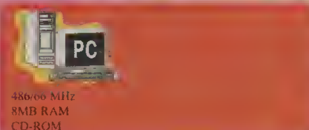


leży z której strony patrzeć) zawiązali ruch oporu i rozpoczęli walkę. Przyznasz, że fabuła wygląda intrygująco. Co się tyczy drugiego, większego atutu **Strife'a** to jest nim pełna niemal interaktywność z innymi postaciami, które spotkasz w trakcie gry. Mówiąc prościej, oznacza to, że możesz z nimi rozmawiać, choć dialog ten sprowadza się do wyboru jednej z kilku możliwych odpowiedzi. Implikacją tego jest fakt, że **Strife** bardzo przypomina standardową przygodówkę. Różne postacie zlecają Ci tu do wykonania pewne zadania: ukradnij to, zniszcz tamto, zabij tego gościa, a tamtego uwolnij z więzienia. Zlecenia te możesz przyjąć, odrzucić, ale też równie dobrze potargować się na przykład o wyższą cenę za dostarczony przez Ciebie przedmiot. Słowem, gra nie sprowadza się tylko do strzelania na lewo i prawo, choć i tego tu nie zabraknie, ale co jakiś czas wymaga również chwili zastanowienia nad kolejnym ruchem.

Jak na razie, całość prezentuje się zachęcająco. Powiem krótko, interaktywny *Doom* (czyli **Strife**) to strzał w dziesiątkę.

Piotr Orcholski

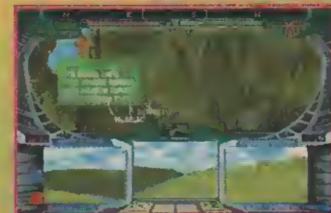




Terra Nova
Strike Force Centauri







Flight Unlimited to gra znana chyba wszystkim miłośnikom latania. Firma **Looking Glass Technology**, zachęcona sukcesem tego jedynego w swoim rodzaju symulatora lotniczego, postanowiła rozszerzyć swój asortyment gier. Jej najnowszy produkt, **Terra Nova**, nie jest jednak tak do końca symultorem, gdyż zawiera także elementy zręcznościówki, a nawet strategii.

Program przedstawia futurystyczny konflikt zbrojny widziany (dosłownie) oczami prostego żołnierza przyszłości. W wydaniu **Terra Nova** żołnierz ów przypomina nieco olbrzymich mechanicznych wojowników z ***Mech-Warriora2***, z tą małą różnicą, że nie osiąga on aż 10 metrów wysokości. Jest raczej przeciętnego wzrostu, ale pod ręką ma za to wspaniały pojazd, czy też może raczej pancerz na kółkach - trudno określić, co to jest - na którym umieszczono różnego rodzaju gadżety (przeciętny wojak na ich widok ślini się z rozkoszy). Znajdziesz wśród nich małe silniki odrzutowe umożliwiające pionowy lot, przynajmniej ze cztery rodzaje broni, od granatnika począwszy, a na laserze skończywszy, kamerę na podczerwień, zdalnie kierowane roboty zwiadowcze, system powiększania obrazu oraz komputerowy celownik z automatycznym namierzaniem celu, dzięki któremu życie i strzelanie stało się w końcu prostsze... i wiele, wiele innych przydatnych na polu walki urządzeń.

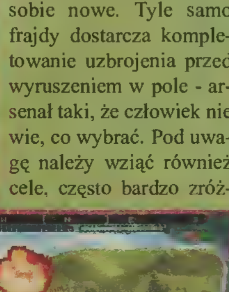
Tak gra wygląda od strony rozrywkowo-militarnej. Co się tyczy grafiki, to można jedynie stwierdzić, że powala na kolana - jakby nie mówić, stoją za nią Ci sami ludzie, którzy zrobili ***Flight Unlimited***. Teren, na którym rozgrywa się akcja programu gęsto usiany jest drogami, wzgórzami, lasami, poprzecinany siatką rzek. Pełno tutaj również budynków, najczęściej przeznaczonych do anihilacji, oraz różnego rodzaju wrogich jednostek, strzelanie do których stanowi główną atrakcję gry.

Producent: Looking Glass Technology

Przed Tobą ponad 30 misji rozgrywających się na czterech różnych planetach. Jeśli ukończysz je wszystkie, proszę bardzo, pod ręką masz dodatkowo scenario-buildera, za pomocą którego możesz zaprojektować sobie nowe. Tyle samo frajdy dostarcza kompletowanie uzbrojenia przed wyruszeniem w pole - arsenał taki, że człowiek nie wie, co wybrać. Pod uwagę należy wziąć również cele, często bardzo zróżnicowane, jakie musisz osiągnąć w poszczególnych misjach. Twoi żołnierze specjalizują się na szczęście w wielu dziedzinach i tak, w skład Twojej armii wchodzą na przykład mądrale od elektroniki, zwiadowcy, specjaliści od broni, mechanicy oraz ludzie, którzy upodobali sobie się misje burzące (demolition - bez tłumaczenia). Jak to zwykłe bywa, dobór właściwych żołnierzy ma wielki wpływ na powodzenie całej operacji. O tym nie muszę chyba jednak mówić rodzimym specom od strategii i taktyki. Przy najbliższej okazji zamierzam za to nieco szerzej pomówić o pełnej wersji programu, jako że to, czym dysponuję w tej chwili, to tylko nieduże demo.

Piotr Orcholski















OPISY

The Settlers II

Producent: Blue Byte





Prawie dwa lata temu niemiecka firma **Blue Byte** wypuściła na rynek hit hitów - grę ***The Settlers.*** Zarządzanie światem małych ludzików zrobiło furorę na świecie i w Polsce. W 1994 roku Osadnicy zostali nagrodzeni przez naszą redakcję „Złotym Dyskiem" jako najlepsza gra zagraniczna. Przez te lata **Blue Byte** zajmowało się głównie kolejnymi sequelami do ***Battle Isle***, ale jednocześnie cały czas pracowało nad kolejną częścią ***Settlersów***. I oto jest: **Settlers 2 - Veni, Vidi, Vici.**

Tytułowi settlersi to osadnicy szukający dla siebie nowego domu. Płynąc statkiem przez morza i oceany natrafiają na wielki sztorm i rozbijają się u brzegów nieznanej wyspy. A potem zaczyna się wspomniane „Veni, vidi, vici" czyli „przybyłem, zobaczyłem, zwyciężyłem". Słów tych użył Juliusz Cezar, opisując swoje wyjątkowo łatwe zwycięstwo w bitwie pod Zelą. Wygrana w grze nie jest jednak taka trywialna. Osadnicy zaczynają od zera. Aby móc pokonać innych mieszkańców wyspy, trzeba



odpowiednio rozbudować gospodarkę. Podstawą to materiały budowlane. Z nich można już wybudować chatkę rybaka i myśliwego. Jedzenie potrzebne jest do zwiększenia populacji i wyżywienia górników wydobywających niezbędne materiały. Z wydobytego przez nich węgla, rudy żelaza i złota wyrabia się broń i szkoli żołnierzy. Co z nimi zrobić dalej, to już wie każdy. Atakować, atakować i jeszcze raz atakować! Zresztą sama rozgrywka w nowych **Settlersach** jest prawie identyczna, jak w pierwszej części (pisaliśmy o niej w ŚGK 2/94 i 2/95).

Najważniejsze różnice to wprowadzenie czterech cywilizacji. Do wyboru jest lud Rzymian, Wikingów, Japończyków i Afrykańczyków. Każda z tych ras ma własny zestaw budynków, chorągiewek i ludków. Różnice między nimi sprowadzają się co prawda tylko do wyglądu, ale to i tak dużo. W pierwszych Osadnikach grało się wspaniale, ale po jakimś czasie robiło się nudnawo. Po prostu wszystko wyglądało ciągle tak samo. Tym razem jest dużo lepiej. Zwłaszcza, że wprowadzono jeszcze jedną znaczącą innowację. Podczas gry grający widzi tylko i wyłącznie teren, który już opanował oraz wąski pasek poza jego granicami. Cała reszta jest czarną plamą. Jedynym sposobem zobaczenia, co jest na niewidocznym terenie, jest podbicie go. A robi się to identycznie, jak w starych ***Settlersach***. Trzeba wybudować własną strażnicę (cztery rodzaje) lub zdobyć budynki obronne wroga. Do zdobywania nowych terenów służą także żaglowce (nie było ich w starych Osadnikach). Mogą pełnić dwie funkcje. Na początku wypływają na morze i wyszukują inne wyspy. Po odkryciu nowego lądu i zainstalowaniu na nim chorągiewki, żaglowce służą do transportu materiałów między koloniami.

Reszta to właściwie drobiazgi. Na przykład to, że często używane drogi zostają automatycznie poszerzone i utwardzone. Ludek obsługujący taką drogę chodzi wówczas szybciej, a dodatkowo, jeśli wybudowana już jest stajnia, obok pieszego transportowca zaczyna kursować ludek z osiołkiem. Nie ma więc problemu zapchanych dróg, spotykanego tak często w pierwszych ***Settlersach***. Dodano także kilka typów budynków: domek myśliwego, stajnia („produkuje" konie transportowe), browar (!), studnia (dostarcza wodę źródlaną dla browaru), mennica (zastąpiła budynek z pierwszej części wytwarzający hryły czystego złota), wieża obserwacyjna, katapulta (budynek z katapultą na dachu mogącą ostrzeliwać wrogie konstrukcje), stocznia i budynek portowy. Dwa ostatnie służą do budowy i obsługi wspomnianych wcześniej żaglowców. To właściwie wszystko, jeśli chodzi o sposób grania. Pozostałe zmiany dotyczą interfejsu sterowania. Jest także mocno zbliżony do tego z pierwszej części Osadników. Inne jest tylko rozmieszczenie i wygląd ikonek. Funkcje, które pełnią, w zasadzie pokrywają się z pierwowzorem. Troszkę inna jest obsługa tzw. zdarzeń specjalnych. Są to informacje o zajęciu strażnicy przez żołnierzy, zdobyciu wrogiego budynku, odkryciu jakiegoś minerału i tego typu rzeczy. W pierwszych **Settlersach** w takim wypadku słychać było charakterystyczne „Uu...Uu..." i na środku ekranu wyskakiwało okienko ze szczegółową informacją. Tym razem wiadomości przynosi gołąbek. Znaczy to, że przy wystąpieniu któregoś z wymienionych zdarzeń słychać gruchanie gołąbka, a sama wiadomość dodaje się do bazy listów. Żeby ją przeczytać, trzeba otworzyć okienko czytania listów. Dostępne są w nim wszystkie komunikaty od początku rozgrywki. Wszystkie, o ile grający nie usunął tych wiadomości, które nie były mu już potrzebne. Zresztą cała gra pracuje z okienkami. Jednocześnie wcale nie oznacza to, że **Settlers 2** działa pod Windows, o nie, Boże broń. Po prostu w grze każda statystyka, mapa, lista komunikatów pokazuje się w okienku, które można dowolnie przesuwać po ekranie. Do standardowych okienek dodano jeszcze okienka podglądu. Są to okienka pokazujące wybrany fragment terenu. Można sobie otworzyć okienka podglądające strategiczne punkty. W razie jakichś wrogich działań bez konieczności skakania po mapie widać, co się dzieje. Słowem, zrobiono wszystko, żeby graczowi było wygodnie. Po naciśnięciu klawisza [Y] na wszystkich budynkach pojawia się ich nazwa. Bardzo pomocna rzecz, szczególnie na początku batalii, gdy jeszcze się nie zapamiętało jak wygląda dany typ budowli. Ułatwione jest także wytyczanie dróg. Zamiast pokazywać ręcznie kierunek wszystkich segmentów ścieżki, wystarczy kliknąć w punkt docelowy. Program sam wstawi dróżkę między wskazanymi miejscami.

Sama rozgrywka podzielona została na dziesięć etapów o rosnącym poziomie trudności. Pierwszy to trening, w którym gra prowadzi „za rękę", objaśniając funkcje poszczególnych budowli; końcowy to finałowa bitwa o panowanie nad całym archipelagiem wysp. Można także zagrać w tak zwanym „free mode". Pozwala on na wybranie jednego z kilku terenów, ustalenie ilości i rasy graczy oraz celu batalii. Grać może do 7 gra-



czy (w sieci, oczywiście), z których każdego może zastąpić komputer. Celem gry jest opanowanie 3/4 całego terenu, fizyczne zlikwidowanie wszystkich wojsk przeciwników lub gra bez końca, aż do znudzenia grających.

Już w pierwszej części *Settlersów* grafika była fantastyczna. To, co widać w **Settlers 2**, jest klasą samą w sobie. Po pierwsze, wysoka rozdzielczość (część pierwsza także mogła pracować w wysokiej rozdzielczości) w 256 kolorach. Wysoka rozdzielczość oznacza tu nawet 1280x1024. Do gry w tym trybie potrzeba co prawda 20-calowego monitora, żeby móc wypatrzeć ludka, ale efekt jest powalający. Oczywiście, tak samo jak w części pierwszej, wszystkie ludziki wykonujące swoje zadania są animowane i nie ma żadnych uproszczeń. Rolnik regularnie wychodzi na pole, aby zasiać lub zebrać zboże, rybak zarzuca wędkę, a potem wraca z rybą do swojej chatki. Zadbano również o zwierzynę. Po polach i lasach kicają króliki, biegają lisy, niedźwiedzie, sarny i inne bardziej lub mniej dzikie zwierzaki. Do tego dochodzą cienie rzucane przez wszystkie budynki, ludki i drzewa oraz zróżnicowanie odcienia podłoża w zależności od nachylenia. Cieniowanie ziemi zastosowano już w poprzednich *Settlersach*, ale teraz wygląda to dużo lepiej. Wyraźnie widać dzięki temu ukształtowanie terenu (a to ważne, bo ludek pod górę idzie wolniej, niż po płaskim).

Dźwięk, podobnie jak w „jedynce", jest naprawdę ekstra. Grze towarzyszy multum efektów dźwiękowych. Słychać śpiew ptaków, szum wiatru oraz pracę wszystkich ludków - od uderzeń siekiery drwala po turkot trybów młyna i chrumkanie hodowanych prosiaków. Dosłownie wszystko wydaje z siebie dźwięki.

Settlers 2 - Veni, Vidi, Vici na pewno spodoba się każdemu miłośnikowi strategii - zarówno temu, kto grał już w Osadników, jak i temu, kto zrobi to po raz pierwszy. Gra, tak jak poprzednia część, charakteryzuje się wysoką grywalnością i potrafi wciągnąć na wiele godzin. Już teraz można stwierdzić, że będzie to niewątpliwie hit na najbliższe miesiące.

Adam Gregrowicz

PS. Szkoda, że równolegle nie planuje się wypuszczenia wersji na Amigę i Atari. Uważam, że pod względem technicznym nic nie stoi tu na przeszkodzie. Niestety, błędy popełnione w minionych latach (fatalna promocja wspomnianych typów komputerów) w tej chwili pokutują. Wielka szkoda.

Settlers 2

! 9 !

STRATEGICZNA

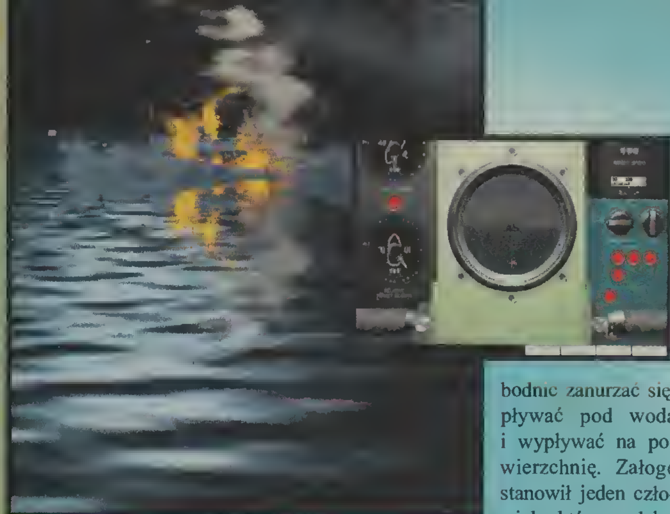
PC

486
8 MB RAM
CD-ROM

Dystrybutor:
CD Projekt
ul. Marszałkowska 7/3
00-626 Warszawa
tel. 25 07 03

SILENT HUNTER

Producent: SSI



Cisza... Czerwone światła przypominają o konieczności milczenia, nad nami cztery japońskie niszczyciele. Ping... Ping... Odgłosy sonaru przyprawiają o dreszcze. Przed chwilą dwoma torpedami posłaliśmy na dno ich lotniskowiec, więc nie spoczną, póki nas nie dopadną. Elektryczne silniki szumią na najniższych obrotach, płyniemy z prędkością dwóch węzłów, dwieście siedemdziesiąt stóp pod powierzchnią morza. Jeszcze nie napotkaliśmy termokliny, która odbija sygnały sonaru. W ciepłych wodach Pacyfiku trzeba by zejść znacznie głębiej... poniżej maksymalnego zanurzenia, trzystu pięćdziesięciu stóp. Podobno pewien niemiecki U-boot zanurzył się na tysiąc trzysta stóp, ale nie ma na to świadków, ponieważ nie wypłynął. Paang!!! Spiżowy odgłos impulsu dźwiękowego odbija się od naszego kadłuba. Mają nas? Może nie złapali sygnału?

- Szybkie śruby, namiar sto szesnaście, jeszcze jedne, namiar sto pięćdziesiąt! - napiętym szeptem informuje nasłuchowiec.

Idą wprost na naszą pozycję. Pot ścieka po skroniach.

- Rozpryski za rufą, rozpryski z prawej! - krzyczy nasłuch.

Nie ma sensu dalej się kryć, zrzucili bomby niemal prosto na nas.

- Cała naprzód, ster lewo piętnaście, zanurzenie czterysta dwadzieścia - staram się, aby mój głos był spokojny, wydając ten rozkaz. Pierwszy oficer niepewnie powtarza moje polecenie. Przez kadłub przechodzi drżenie, okręt przyspiesza. Mijają sekundy. Trzysta stóp... Trzysta dwadzieścia... Łup! Potężna eksplozja podrzuca okręt w górę, krzyk Pierwszego, ciemność... i cisza.

NA POCZĄTKU BYLI POLACY

Dokładniej rzecz ujmując, jeden Polak, Stefan Drzewiecki. Ten genialny polski wynalazca z braku rodzimych sponsorów pracował dla rosyjskiego cara. On to, w 1877 roku, dokonał oficjalnego pokazu pierwszego na świecie urządzenia, które można nazwać łodzią podwodną (gdyż do okrętu droga była jeszcze daleka). Wehikuł ten, napędzany niczym rower przy pomocy pedałów, mógł swobodnie zanurzać się, pływać pod wodą i wypływać na powierzchnię. Załogę stanowił jeden człowiek, który pedałował i poruszał sterami, siedząc w hermetycznym wnętrzu urządzenia. Rosjanom bardzo spodobał się ten prototyp i natychmiast postanowili wykorzystać go w toczącej się właśnie wojnie z Turcją. Z jakim skutkiem - o tym księgi milczą, możemy jednak z dumą stwierdzić, iż podwaliny pod współczesną broń podwodną położył nasz rodak. Co więcej, trochę później wynalazł on sprytne urządzenie zwane peryskopem.

Tak się zaczęło. Potem była Druga Wojna i ***Silent Service***, zimna wojna i ***688 Attack Sub*** oraz jakaś jeszcze wojna i ***Subwar 2050***. Najnowszy symulator firmy SSI (znanej już od czasów dominacji Atari z doskonałych strategii) przenosi nas właśnie w czasy niezapomnianej gry ***Silent Service***, na Pacyfik podczas II Wojny Światowej. Nosi on znamienny tytuł - **Silent Hunter**.

Podobieństwo do ***Silent Service*** nie kończy się na terenie działań; właściwie można by powiedzieć, że **Silent Hunter** to trzecia część Cichej Służby, tyle, że zrobiona przez inną firmę na miarę naszych czasów. Również sposób sterowania przypomina pierwowzór (z dużym ukłonem w stronę ***Aces of the Deep***), jednak jest znacznie ulepszony. Praktycznie całe kierowanie okrętem odbywa się za pomocą myszki, dzięki czemu nie trzeba uczyć się na pamięć dziesiątek kombinacji klawiszy.

W grze tej znowu będziesz dowodzić okrętami typu Gato/Balao, najlepszymi amerykańskimi podwodnymi łowcami z czasu II WŚ; ponadto do wyboru masz kilka innych okrętów, w zależności od okresu wojny, w którym zechcesz odbywać służbę. Cele identyfikujesz tak samo, jak w ***Silent Service 2*** - przy pomocy wyświetlanej pod peryskopem książeczki ze zdjęciami japońskich jednostek pływających. Jest ich mnóstwo - samych lotniskowców naliczyłem jedenaście typów. A pod banderą ze wschodzącym słońcem pływają także pancerniki, krążowniki, tankowce i wiele innych - w sumie około pięćdziesięciu rodzajów jednostek nawodnych, w różnych zestawach, co sprawia, że każde spotkanie z konwojem jest niepowtarzalną, ekscytującą przygodą.

REALIZM JAK MARZENIE

Pierwszą rzeczą, która zwraca uwagę po odpaleniu gry, jest przecudnej urody grafika SVGA. Poza przygotowaniem merytorycznym (o czym za chwilę) jest to najmocniejsza część gry.



Wszystkie powierzchnie pokryte są dopracowanymi teksturami - na falach oceanu okręt zostawia kilwater, po podpłynięciu do jakiegoś nadbrzeżnego miasta możesz sobie pooglądać stojące w nim budynki (a nawet parki!), wszystkie urządzenia sprawiają naprawdę realistyczne wrażenie, a japońskie okręty to już po prostu odlot - widać dosłownie wszystko: działa na pokładzie, żurawiki, oświetlone nocą kajuty, odkosy dziobowe... Nawet bandery wykonane są z wielką dbałością o szczegóły; po banderze odróżnić można statek transportowy (czerwone kółko na białym tle) od okrętu wojennego (takież kółko tylko z promieniami)! Po prostu miód dla oczu.

Drugą zaletą gry jest jej realizm. Autorzy gry wiernie odtworzyli specyfikę techniczną okrętu podwodnego, w czym pomagał im kapitan William Gruner, który naprawdę zatapiał japońskie okręty podczas wojny. Widać to przede wszystkim w ogromnej liczbie wskaźników i urządzeń, z których każde ma sens, a nie stanowi jedynie dekorację wnętrza. Wszystkie one są rozsądnie pogrupowane - osobno znajdują się elementy służące do nawigacji, osobno kontrolki stanu baterii oraz zapasu powietrza i jeszcze gdzie indziej zegary torpedowe. W tym ostatnim przypadku twórcy dali ostro czadu - do obsługi torped służą aż trzy ekrany, na których ustawić możesz wszystko, co Ci się zamarzy: głębokość zanurzenia torpedy, jej prędkość i typ, kąt żyroskopowy i jeszcze parę innych ciekawych rzeczy. Ponadto kilka różnych wskaźników informuje Cię o kursie celu, relatywnym kursie celu względem torpedy, o jego prędkości oraz czasie dotarcia doń torpedy.

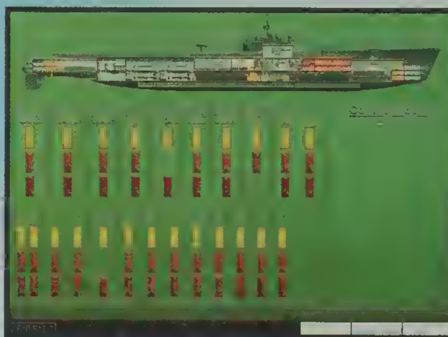
Oddzielnym tematem są radary - pod koniec wojny montowano ich dwa typy, SJ oraz SD. Ten pierwszy jest dość dobrze znany z filmów, gdyż jest to kreska miarowo obracająca się wewnątrz koła i wyświetlająca wszystkie napotkane kontakty w formie plamek o różnej wielkości, niestety działa on tylko wtedy, gdy okręt jest wynurzony lub znajduje się na niewielkiej głebokości. Radar typu SD umożliwia głębsze zanu-

rzenie, ale konia z rzędem temu, kto nauczy się nim posługiwać bez ukończenia kursu telekomunikacji w szkole oficerskiej! Na jego ekranie widać jedynie drgającą jak w oscyloskopie linię, a jej odchylenia w pionie oznaczają rozmiar i odległość kontaktu. Na szczęście nie musisz się o to wszystko troszczyć osobiście, gdyż posiadasz dobrze wyszkoloną załogę, która sama namierzy Ci cel i automatycznie ustawi namiary dla torped, oczywiście tylko na Twój rozkaz.

Także dźwięk stoi na przyzwoitym poziomie. Szczerze mówiąc, trudno tu spodziewać się rewelacji, ponieważ odgłosy na okręcie podwodnym z samej zasady są mocno ograniczone. Słychać silniki dieslowskie i elektryczne, dzwonki oznaczające potwierdzenie rozkazów i same wybuchy. Słychać sonar, wystrzały z działa i szum fal. Krótko mówiąc, słychać to wszystko, co powinno być słyszalne, i choć dźwięk w grze nie stanowi niezwykłej rewelacji, to stwarza wyśmienity klimat, zwłaszcza gdy zanurzysz się poniżej dopuszczalnej głebokości uciekając przed impulsami sonaru i cały okręt trzeszczy i jęczy pod naporem zabójczego ciśnienia głębin.

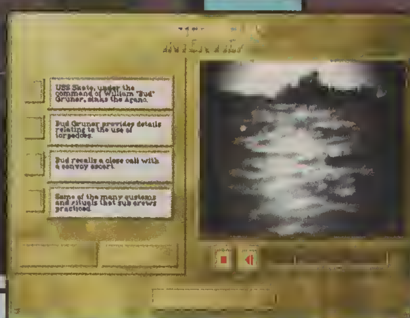
JAK ZATAPIAĆ I NIE ZOSTAĆ ZATOPIONYM

Cały wyżej wspomniany realizm można sobie regulować, ale prawdziwy miód to gra na maksymalnym poziomie trudności. Dopiero wtedy adrenalina uderza do mózgu, a zatopienie pilnie strzeżonego pancernika i wyrwanie się eskorcie smakuje prawdziwym zadowoleniem i jest wyczynem, o którym można opowiadać na niejednej imprezie (o ile ktoś zechce słuchać). Jak tego dokonać? Oczywiście, najpierw należy znaleźć nieprzyjaciela. Na mapę co jakiś czas nanoszone są pozycje japońskich jednostek, o których wie wywiad. Ponadto wypada od czasu do czasu rzucić okiem na radar, bo może się trafić konwój, o którym wywiad nie doniósł, co jednak zdarza się dość rzadko. Gdy już wiesz, gdzie pływają skośnoocy, możesz spróbować dogonić najbliższą grupę okrętów, pożera to jednak spore ilości paliwa i skraca efektywny czas patrolu. Znacznie lepszą metodą jest przyjrzenie się którędy zwykle przebiegają trasy konwojów i przyczajenie się na takim szlaku na odpowiednią zwierzynę. Trzecim sposobem jest znalezienie na mapie japońskich portów i czekanie w ich pobliżu. Jest to metoda bardzo owocna, choć jednocześnie ryzykowna - wody przybrzeżne są płytkie i nie występują w nich termokliny (warstwy wody o różnej temperaturze, które zapewniają doskonałe schronienie przed sonarami niszczycieli). Ponadto po kilku udanych polowaniach w pobliżu danego portu na morze wypływa silna grupa niszczycieli, aby Cię odnaleźć i zniszczyć.









Co atakować? Najlepiej małe i średnie konwoje, gdyż te duże posiadają zwykle potężną eskortę, która nie dopuści Cię na odległość skutecznego strzału. Z drugiej strony tak silnie chronione są zwykle najsmaczniejsze kąski. Drugim kryterium określającym przydatność danego konwoju do odstrzału jest jego prędkość. Szybsze jednostki łatwiej uciekną Twoim torpedom i są to zwykle statki o małym tonażu czyli niewarte torpedy. Natomiast wolno pływają prawdziwe grube ryby: ciężkie lotniskowce, tankowce i duże transportowce, które są mało zwrotne, przez co łatwe do ubicia. Jeśli uda Ci się podejść do takiej rybki bliżej niż na trzy tysiące metrów, to o ile torpeda nie okaże się niewypałem, masz pewne zatopienie. Atak najlepiej przeprowadzać o świcie lub o zmierzchu - widzisz wtedy statki na tyle wyraźnie, aby dokonać ich identyfikacji, a jednocześnie niska sylwetka Twojego okrętu lub peryskop mają duże szanse pozostać niezauważonymi. Czasami warto nawet płynąć za jednym konwojem w odległości dwudziestu kilku mil przez cały dzień, aby uderzyć o zmierzchu.

Jak uciekać? Jeśli konwój ma eskortę (a zwykle ma), to natychmiast gdy Twoja torpeda uderzy w cel, cała eskorta ruszy, by Cię zatopić. Na podstawie kursu torpedy niszczyciele ustalają w przybliżeniu miejsce, z którego została ona odpalona i rozpoczynają przeszukiwanie tej okolicy za pomocą nasłuchu i sonarów, poruszając się przy tym po okręgach o coraz większej średnicy aż do momentu złapania kontaktu. Jeśli to im się nie uda, rzucają bomby głębinowe na oślep. Dlatego najlepszą metodą ucieczki jest znalezienie się w innym miejscu, niż jest się szukanym. W tym celu natychmiast po odpaleniu torpedy zmień kurs na prostopadły do jej kursu, daj całą naprzód i zanurz się na maksymalną głębokość. Po usłyszeniu eksplozji należy zanurzyć się jeszcze głębiej (okręty podwodne miały 50-procentowy margines bezpiecznej głębokości) i zwolnić do 2/3 mocy silników. Dobrze jest przy tym obserwować urządzenie rysujące zmiany temperatury wody w zależności od głębokości, dzięki czemu bezbłędnie znajdziesz termoklinę. Jeśli wszystko poszło dobrze, niszczyciele okładają wodę głębinówkami na zdrowie, a Ty możesz dogonić nie strzeżony teraz konwój. Natomiast jeśli już zostałeś namierzony, niezłą, choć desperacką metodą, jest danie całej naprzód przy jednoczesnym zanurzaniu się, po czym wykonanie gwałtownego skrętu o dziewięćdziesiąt stopni i zmniejszenie obrotów do jednej trzeciej. Wywoła to silne zawirowania w wodzie, które dadzą silniejsze echo niż Twój kadlub, co sprawi, że niszczyciele zgubią Twój kontakt.

CAŁA NAPRZÓD!

Gra jest wyśmienita i warta zarwania kilku (-nastu?) nocy. Każdy, kto namiętnie zagrywał się ***Silent Service**`ami* obowiązkowo powinien ją zaliczyć. **Silent Hunter** uderza doskonałym wykonaniem graficznym oraz poziomem realizmu, dzięki czemu ma szansę stać się takim przebojem, jak swego czasu (czasu Atari...) była Cicha Służba. Rewelacyjnie łatwa obsługa w połączeniu z atmosferą morderczych zmagań w głębinach oceanu sprawiają, że **Silent Hunter** to najlepszy w tej chwili symulator okrętu podwodnego z okresu Drugiej Wojny Światowej dostępny na rynku. Jedna tylko rzecz psuje radość: brak instrukcji w języku polskim. Pomimo dumnego napisu na pudełku „polska instrukcja" w środku znajduje się jedynie kilkunastostronicowa broszura po polsku zawierająca informacje niezbędne do uruchomienia i obsługi gry, podczas gdy właściwy podręcznik (76 stron) jest w języku angielskim. A właśnie w nim zawarte są wszystkie dane umożliwiające pełne wczucie się w rolę kapitana amerykańskiej floty podwodnej. Tłumaczę to sobie tym, że dystrybutor bardzo się spieszył z wprowadzeniem tej doskonałej gry na rynek, bo przecież aż strach pomyśleć, że po prostu chciał zaoszczędzić parę złotych na tłumaczeniu, co w przypadku symulatorów jest praktyką absolutnie niedopuszczalną.

Michał J. Adamczak

Silent Hunter
9 8 9
SYMULACYJNA

PC
486 DX 66 MHz
8 MB RAM, DOS
1MB SVGA, CD-ROM

Dystrybutor:
Digital Multimedi Group
ul. Grzybowska 39
00-855 Warszawa
tel. 620-82-99

OPISY



Producent: Origin

WING COMMANDER IV
THE PRICE OF FREEDOM

- Dobry wieczór państwu, mówi Barbara Sthraw. Dzisiaj opinią publiczną całej Konfederacji Ziemskiej wstrząsnęły doniesienia z obrad Senatu. Głosami przeważającej liczby deputowanych uchwalono decyzję o wypowiedzeniu wojny Światom Granicznym. Ostatnie tygodnie przebiegały pod znakiem niepewności i wyczekiwania. Sądzić należy, iż o decyzji przesądził zeszłotygodniowy atak na transport medyczny zdążający do systemu Tyr. O komentarz poprosiliśmy głównodowodzącego całą operacją, admirała Geoffreya Tolwyna. Panie admirale, jakie jest prawdziwe podłoże konfliktu?

- Dobry wieczór państwu, witam cię, Barbaro. Od dłuższego czasu nasze stosunki ze Światami Granicznymi uległy znacznemu pogorszeniu, jednakże nie posiadaliśmy konkretnych dowodów świadczących o ich agresji. Tym razem udało nam się ustalić niewątpliwą winę naszych niedawnych sojuszników odpowiedzialnych za te ataki.

- Czy to prawda, że na rozpętaniu wojny między naszymi nacjami zależy jeszcze trzeciej sile?

- Przykro mi, jednak tajemnica wojskowa nie pozwala mi na udzielenie odpowiedzi.

- Jak zatem przebiegają przygotowania do podjęcia działań zaczepnych? Czy to prawda, że największy bohater Konfederacji, „Serce Tygrysa", pułkownik Christopher Blair został z powrotem powołany do czynnej służby?

- Obecnie trwają przygotowania do odlotu. Nasze siły są w trakcie uzyskiwania pełnej dyspozycyjności. Szczegółów strategicznych ze zrozumiałych względów nie mogę zdradzić. Jeśli chodzi o pułkownika Blaira, informacji o jego powrocie w nasze szeregi nie zaprzeczam ani nie potwierdzam. Niemniej mogę państwa zapewnić, że jesteśmy do wojny przygotowani i zrobimy wszystko, aby konflikt został zakończony szybko i przy minimalnych stratach w ludności cywilnej.

- Dziękuję panu bardzo. Mówiła Barbara Sthraw dla wiadomości TKN.

Kiedy kilka miesięcy temu otrzymałem wersję demonstracyjną gry **Wing Commander 4**, nie mogłem opanować drżenia rąk. Dopiero po kilku próbach udało mi się umieścić płytkę w napędzie CD-ROM i dokonać instalacji. Już zapowiedź pełnej wersji programu, wykonana w formie reklamówki filmowej (takiej, jaką można spotkać na każdej kasecie z wypożyczalni) utwierdziła mnie w przekonaniu o wyjątkowości nowego dzieła **Origin**. Wkrótce pełna wersja, wydana w Polsce przez IPS, leżała u mnie na biurku.



Sześć kompaktów zwiastowało niemałe emocje. Nie zastanawiając się wiele uruchomiłem intro i... zamarłem z wrażenia. Muzyka wywołuje oszałamiający efekt. Przede wszystkim dlatego, że nie została stworzona syntetycznie, lecz z udziałem prawdziwej „żywej" orkiestry. Dzięki temu karta dźwiękowa została sprowadzona do roli przekaźnika. Co więcej, całą ścieżkę wykonano w technice Dolby Surround, co zapewnia doskonałą, trójwymiarową jakość dźwięku. Film z udziałem aktorów jest szczytowym dokonaniem w tej dziedzinie. Nic dziwnego, wszak był kręcony na profesjonalnej, 35-milimetrowej taśmie. Zostawmy jednak na razie te zachwyty i pokażmy, dlaczego **Wing Commander 4 - The Price of Freedom** jest najlepszym, według mnie, symulatorem kosmicznym, jaki dotychczas opracowano.

Przede wszystkim fabuła. Jak przystało na zespół Chrisa Robertsa, na rozwikłanie czeka skomplikowana intryga. Ktoś usiłuje wywołać wojnę pomiędzy Ziemią a Światami Granicznymi. Ewentualny konflikt może być bardzo krwawy, dlatego do akcji ponownie wkracza pułkownik Blair, czyli Ty. Na pokładzie lotniskowca Lexington przyjdzie Ci stoczyć walkę o wolność swego gatunku z nieznanym przeciwnikiem. Oczywiście, nie zamierzam wyjaśnić wszystkich niuansów fabuły, żeby nikomu nie psuć zabawy, niemniej możesz mi wierzyć, że jest ich wiele i potrafią wchłonąć na długie godziny. Schemat jest oczywiście podobny do znanego z poprzednich części, jednak tu obserwujemy znaczny skok jakościowy. Równie ciekawie, jak dotychczas, przedstawiono wszystkie postaci: admirała Tolwyna, kapitana Eisena, Twoich kolegów-pilotów: Catscratcha, Maniaca, Vagabonda i innych. Dodatkowo interaktywne sceny czasem pozwalają dokonać wyboru co do dalszej ścieżki fabularnej, dzięki czemu masz w pewnym stopniu wpływ na fabułę.

To wszystko można było przewidzieć, śledząc zapowiedzi, nas jednak najbardziej interesują przecież schematy walk w kosmosie. Do Twojej dyspozycji jako dowódcy eskadry oddano szereg nowoczesnych myśliwców (część znana z *Wing Commandera 3*), mogących wykonywać najprzeróżniejsze misje. Na szczególną uwagę zasługują jednak nie maszyny konfederacji, lecz wyjątkowo niebezpieczny myśliwiec wroga - Dragon. Oprócz ciężkiego uzbrojenia posiada także niezwykle przydatne urządzenie maskujące, powodujące jego znikanie z ekranów radarów. Jak nietrudno się domyślić, w czasie gry będziesz miał okazję zasiąść za jego sterami. Ponadto w przestrzeni spotkasz wiele dużych statków i baz, zwiedzisz również obce planety. Profil zadań nie uległ zatem poważniejszym zmianom. Jeszcze raz będziesz brał udział w regularnych bitwach, osłonie konwojów, patrolach i zwiadach, teraz jednak przedstawionych ze znacznie większym rozmachem.

Warto przy okazji powiedzieć, co zmieniło się w systemie walki. Co do grafiki, ogromnych zmian nie ma. Co prawda, grafika SVGA przedstawia możliwości programu, jednakże nie istnieją wątpliwości, iż została oparta o kod z poprzedniej części. W tym miejscu warto zaznaczyć, iż w pierwszych dwóch częściach (oraz ***Privateerze***) królowała grafika bitmapowa, podczas gdy w następnych zrezygnowano z niej na rzecz wektorów pokrywanych pieczołowicie cieniowaniami, rastrem i innymi elementami. W **Wing Commanderze 4** nie istnieje coś takiego, jak kokpit; cały ekran stanowi pole gry i zaznaczono na nim jedynie celownik oraz kilka niezbędnych wskaźników.

A co nowego u przeciwnika? Ostrzec muszę, iż program, w przeciwieństwie do poprzedników jest bardzo trudny i stanowi nie lada wyzwanie nawet dla asów. Co prawda, na







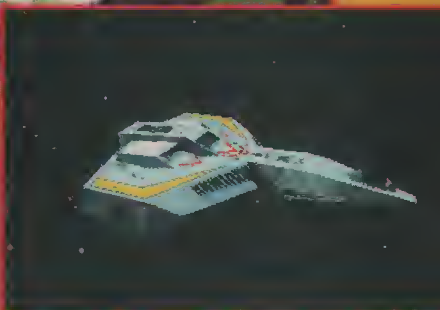
poziomie trudności Rookie poradzi sobie każdy, jednak już na Veteran (nie mówiąc o dalszych) zaczynają się niemałe kłopoty. Wróg lata szybko, sprawnie i jest zadziwiająco skuteczny. Widać dużą pracę autorów na tym etapie. Poza tym nareszcie nadano odpowiednią siłę rażenia rakietom. Dotychczas stanowiły one broń pomocniczą, bez której można się było spokojnie obejść, tu natomiast szybko skonstatujesz, że najczęściej giniesz wskutek zetknięcia się pocisku z Twoim kadłubem. Jedyny ratunek przed nimi to gwałtowne zmiany kierunku lub wystrzelenie wabika. W tym drugim wypadku zaczekaj, aż żółta kropka oznaczająca rakietę znajdzie się na zewnętrznej krawędzi ekranu. Oznacza to, iż głowica znajduje się dokładnie za Tobą i wystrzelenie folii gwarantuje uwolnienie się od uciążliwego prześladowcy na 90 procent. Z góry jednocześnie ostrzegam - nigdy nie lekceważ zagrożenia, bowiem dwa trafienia tychże pocisków powodują długi marsz do Nieba. Na ogół walczyć będziesz z silniejszym liczebnie przeciwnikiem, zatem podobnych atrakcji z pewnością Ci nie zabraknie.

Nie odpowiedziałem jeszcze na pytanie, jak walczyć, by przeżyć. W związku ze zmianą (na lepsze) poziomu walki wroga, trzeba radykalnie zmienić swoje przyzwyczajenia. Np. wskutek częstego grania w ***Wing Commander - Armada*** niemal zapomniałem, do czego służy dopalacz, jednakże szybko musiałem sobie o nim przypomnieć, ustawicznie podpiekany laserami ze wszystkich stron. Spokojne latanie ze stałą prędkością i celowanie z działek do odległego celu nigdzie Cię nie zaprowadzi. Po pierwsze dlatego, że podczas gdy Ty będziesz zajęty zdejmowaniem tarcz jednemu piratowi, jego kolega (wierz mi, oni świetnie działają zespołowo) zajmie się Tobą o wiele szybciej i skuteczniej bądź to celną serią, bądź wyżej wymienioną niespodzianką. Po drugie, w ten sposób umożliwisz swojemu skrzydłowemu zaliczenie większości zestrzeleń na swoje konto. W ekstremalnym przypadku, gdy lecisz z Maniacem, musisz wykazać się małpią zręcznością i laserową precyzją, by sprzątnąć mu sprzed nosa chociaż jedną ofiarę. Oczywiście, Maniac oprócz zalety w postaci wysokiej skuteczności, ma także poważną wadę: jest mianowicie tchórzem i w obliczu poważnego niebezpieczeństwa raczej zostawi Cię na pastwę losu i weźmie nogi za pas. Nie chcę się nad tym długo rozwodzić, jednak warto tu przedstawić trzeci warunek zwycięstwa w starciu, którym jest umiejętne gospodarowanie siłami skrzydłowych. Wydanie rozkazu „break and attack" i zabieganie wyłącznie o własną chwałę najprawdopodobnie spowoduje śmierć pilotów mających Ci pomagać, a wtedy staniesz całkiem sam wobec kilku myśliwców, co raczej nie rokuje wyjścia cało z opresji. Trzeba zatem wiedzieć, kiedy lepiej trzymać podwładnych na dystans, a kiedy można, dać im poszaleć. Zdecydowanie odradzam na początku starcia atakowanie w systemie „dwóch na jednego", gdyż pozostali trzej (lub więcej) przeciwnicy chętnie wystrzelą w waszą stronę kilka pocisków, z którymi dość trudno będzie sobie poradzić.

Jak już powiedziałem, warto używać dopalacza, który pozwala szybko znaleźć się na ogonie ofiary i władować w nią, co tam akurat masz pod ręką. Atak z bliskiej odległości daje spore szanse zwycięstwa, choć istnieje ryzyko zderzenia, które może spowodować eksplozję obu myśliwców. Nie jest to zapewne koniec, jakiego byś sobie życzył.

Tak wygląda sprawa, jeśli chodzi o bitwy z udziałem samych myśliwców. Nieco inaczej wyglądają ataki na większe statki, takie jak korwety, transportery czy „lotniskowce". Ze zrozumiałych względów ostrzeliwanie takiego obiektu za pomocą laserów większych efektów nie przyniesie, dlatego nie warto marnować czasu na ich używanie. Odpowiednią bronią będą tu z pewnością ciężkie rakiety bądź torpedy. Technologia namierzania celu przez te ciężkie pociski uległa od czasów wojny z Kilrathi znacznemu zaawansowaniu, co widać wyraźnie, porównując czas wyżej wymienionej operacji w częściach drugiej i czwartej. Nie trzeba już czekać pół godziny, obgryzając ze zdenerwowania paznokcie na napis „target locked". Po kilku sekundach można już strzelać i być niemal pewnym trafienia. Inna sprawa, że takie statki nie ruszają się nigdzie bez silnej eskorty, która wraz ze stratami jest uzupełniana (w przypadku „lotniskowców" bądź korwet) innymi egzemplarzami myśliwców.



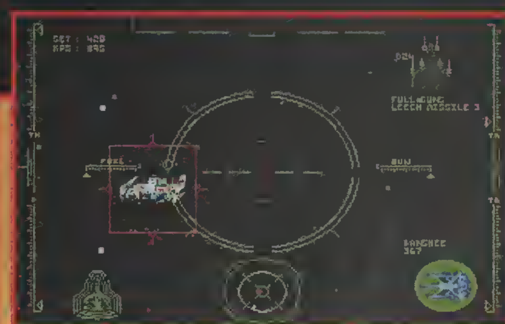


Kolejną nowinką są misje zwiadowcze, na które udajesz się (o zgrozo!) całkiem sam. Są to jedne z najtrudniejszych zadań w programie ze względu na swoją długość, złożoność i oczywiście liczbę przeciwników. Dodatkowy problem stanowią wtedy działa umieszczone na powierzchni planety, które można co prawda łatwo zniszczyć, ale przedtem zdążą wystrzelić przynajmniej dwie rakiety i w najlepszym przypadku napędzić Ci strachu. Ogólnie rzecz biorąc, misje stały się nie tylko bardziej złożone, ale i intrygujące.

Następny element, na który należy zwrócić uwagę, to szybkość gry przy, trzeba przyznać, niemałych wymaganiach sprzętowych. Kod graficzny, choć ulepszony, nie stanowi tak wielkiego skoku jak film interaktywny, zwłaszcza gdy odpalamy program w trybie VGA, a jest to jedyna sensowna konfiguracja dla posiadaczy „jedynie" 8 megabajtów RAM. Przy większej ilości można się już bawić w SVGA, co naturalnie zwiększa radość płynącą z rozrywki. Widać wtedy dokładnie nie tylko cechy charakterystyczne danego typu myśliwca,











ale i jego oznaczenia. Wszystkie statki poruszają się płynnie, a to dzięki, jak już pisałem, zrezygnowaniu z bitmap. W sumie, grafika stanowi bardzo mocną stronę programu. Kosmos nareszcie posiada trzeci wymiar, przez co mamy naturalne zludzenie „głębokiej" przestrzeni. Oprócz tego nie brak tu bajerów w postaci efektownych eksplozji, zapierającego dech w piersiach lotu na pełnej prędkości obok lotniskowca, czy wreszcie błysków towarzyszących wchodzeniu i wychodzeniu z podprzestrzeni. O jakości filmu już pisałem, nie ma więc sensu rozwodzić się na ten temat dalej. Moim skromnym zdaniem spokojnie można go puszczać w kinach, a i tak zarobiłby więcej, niż niejedna hollywoodzka produkcja. Scenerie są bogate, aktorzy grają calkiem przekonująco, nie brak tu rekwizytów, a nawet akcji. Muzyka oraz efekty specjalne stoją na wyjątkowo wysokim poziomie, tworząc niezapomniany klimat kosmicznej przygody. To wszystko tworzy niesamowitą, interaktywną produkcję z Tobą w roli głównej.

Warto także powiedzieć o rozgałęzieniach fabuły znanych z poprzednich części, które gwarantują niepowtarzalność przynajmniej kilku rozgry-wek. Jest to program, na który bez zmrużenia oka wydałem 190 złotych.

Wing Commander stal się jedną z najpopularniejszych gier komputerowych wszechczasów. Ostatnio zaczyna awansować do rangi całego przemysłu. W Wielkiej Brytanii sprzedawane są koszulki firmowe, drobne gadżety, a ostatnio ukazała się tam książka autorstwa Williama Forstchena i Bena Ohlandera opisująca wydarzenia z części czwartej. Oprócz tego IPS podjął się wydania na naszym rynku oficjalnego przewodnika po programie, drobiazgowo opisującego wszelkie możliwe niuanse. Ponieważ kury znoszącej złote jajka się nie zarzyna, sądzę, iż możemy spodziewać się wkrótce kolejnego odcinka przygód pułkownika Blaira (lub może już kogoś innego?). I tym optymistycznym akcentem żegna Cię

Pułkownik Piotr „Foxtrot" Bilski

Kilka podpowiedzi starego weterana

1. Podczas bitwy kosmicznej, a zwłaszcza, gdy walczysz w pojedynkę, warto mieć ze sobą rakiety typu Leech (pijawka). Nie mają one potężnej siły niszczącej, jednak unieruchamiają wroga na dostatecznie długi czas, byś mógł zająć się kimś innym.

2. Podczas starcia nad powierzchnią planety w pierwszej kolejności atakuj wyrzutnie naziemne. Od razu po ukazaniu się przeciwnika użyj dopalacza, by znaleźć się nad celem, następnie zwolnij i załatw wieżyczkę kilkoma strzałami.

3. Przy locie eskortowym, zanim poprowadzisz chroniony statek do celu, musisz nawiązać z nim łączność. Aby to uczynić, wystarczy zbliżyć się do niego na odległość 1000 klików.

4. Przy ataku na duże jednostki często sprawdza się bardzo prosta taktyka. Zamiast bawić się z eskortą, pozostaw to zadanie skrzydłowym, sam natomiast leć od razu w kierunku celu misji. Po zalokowaniu torpedy odczekaj aż znajdziesz się w odległości 2000 klików od ofiary i strzelaj.

5. Podczas walki z myśliwcami zsynchronizuj swoje dzialka (najpierw [F], potem [CTRL]+[G]). Jeśli trafisz przeciwnika, straty jego osłon będą większe, niż w normalnym przypadku.





486 DX4/75
8 MB RAM
CD-ROM x2

Dystrybutor:
IPS Computer Group
ul. Okrężna 3
02-916 Warszawa
tel. 642 27 66



AFTERLIFE

Producent: LucasArts

I ZNOWU MOŻNA ZOSTAĆ BOGIEM

Zabawę w Boga uskuteczniał już ***Populous***, a po nim jeszcze kilka innych gier, jednak żadna z nich nie obarczała Cię obowiązkami na miarę tych, jakim będziesz musiał sprostać, grając w **Afterlife**. Tutaj naprawdę jesteś Bogiem, bo pod Twoją kontrolą znajduje się... Piekło i Niebo. Jednocześnie z pobliskiej planety zamieszkiwanej przez pewną rasę inteligentnych Obcych cały czas napływają dusze zmarłych i coś trzeba z nimi zrobić (przecież nie mogą tak luzem, bez przydziału i bez celu...). Musisz tak przygotować swoje boskie posiadłości, aby dusze te mogły znaleźć godziwe warunki, eee... życia na resztę, eee... życia. Oczywiście, jakkolwiek Twoi podwładni przejawiają pewną aktywność, to jednak trudno mówić w ich przypadku o życiu w takim sensie, w jakim my je pojmujemy. Właśnie dlatego temat poruszany przez **Afterlife** uważam za tak świeży i nowy (zwłaszcza w stosunku do cyklu „simów") - tu po prostu zajmujesz się egzystencją trupów. No tak...

CO TAM, PANIE, SŁYCHAĆ PO DRUGIEJ STRONIE?

Siłą ***SimCity*** było symulowanie prawdziwych procesów zachodzących w fikcyjnym, choć najzupełniej prawdopodobnym społeczeństwie. Twórcy programu mogli wzorować się tu niejako na otaczającym ich środowisku. Taki sposób tworzenia gry był niestety niemożliwy w przypadku **Afterlife**, gdyż jak dotąd nikt nie zdołał dostarczyć wiarygodnych informacji o tym, jak wygląda egzystencja „po drugiej stronie". Autorzy gry mogli więc popuścić cugle fantazji, w rezultacie czego powstała całkiem interesująca wizja.

Pole gry podzielone jest na dwa leżące naprzeciw siebie obszary: jeden ma kolor czerwony i symbolizuje Piekło, drugi jest natomiast niebieski i przedstawia Niebo. Na początku gry obydwa te plany świecą pustkami, musisz więc zadbać o to, aby zaczęły osiedlać się na nich dusze zmarłych. W tym celu należy zbudować najpierw jedną bramę prowadzącą do Piekła oraz drugą prowadzącą do Nieba. Potem wystarczy poprowadzić kilka dróg i połączyć bramy z oznaczonymi przez Ciebie strefami symbolizującymi siedem grzechów głównych w Piekle, oraz odpowiadającymi im cnotami w Niebie. Cały system działa całkiem prosto. Jeśli jakaś duszyczka zgrzeszyła na przykład pychą, to po śmierci osiedli się w Piekle w strefie pychy. Jeśli inna duszyczka wykazała się za życia hojnością, to w Niebie również zajmie odpowiednią, przynależną jej strefę.





Wbrew pozorom Twoja rola tutaj nie polega na osądzaniu dusz, gdyż te trafiają do Ciebie już z ciążącym na nich wyrokiem lub też aktem łaski. Twoim zadaniem jest zapewnienie im miejsca, gdzie mogłyby spocząć. Skąd to poczucie misji? Otóż stąd, że każda dusza, której dasz schronienie, jest dla Ciebie źródłem dochodów. Każda, która zginie nie znalazłszy przysłowiowego dachu nad głową, oznaczać będzie stratę w Twojej kasie. Jeśli liczba zaginionych dusz przekroczy pewien określony limit, Twoi zwierzchnicy (zdziwiony?) wyślą czterech jeźdźców Apokalipsy, którzy zrównają wszystko z ziemią (lub czymś takim). Z drugiej strony, wraz ze wzrastającą liczbą dusz zamieszkujących Piekło i Niebo, zaczną pojawiać się prezenty w postaci dodatkowych funduszy znacząco zwiększających stan Twojej skarbonki. Nie zmienia to jednak faktu, że głównym źródłem Twoich dochodów pozostaną sumy uzyskiwane z poszczególnych dusz. Co ciekawe, oznacza to, że teoretycznie Twoje dochody mogą rosnąć w nieskończoność, gdyż ani Piekło, ani Niebo nie mają granic, a więc liczba zamieszkujących je dusz może być nieskończona. W praktyce osiągnięcie już miliona mieszkańców można uznać za sukces, gdyż po pierwsze jest to straszliwie czasochłonne, a po drugie również i tutaj zdarzają się katastrofy na miarę powiedzmy trzęsienia ziemi lub powodzi w ***SimCity***.



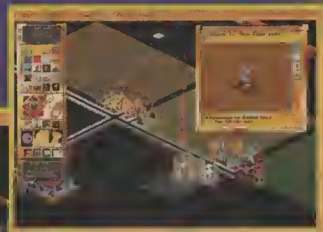


Ostatnim problem jest Twoja podzielność uwagi. Grając w **Afterlife** zajmujesz się w istocie dwiema grami na raz. Jedną jest Piekło, a drugą Niebo i w obydwu ciągle coś się dzieje. Objęcie umysłem obydwu planów na raz, zwłaszcza gdy osiągną one całkiem słuszne rozmiary, nie należy do zadań prostych. Do tego dochodzi konieczność ciągłego obserwowania setek różnych statystyk, co już samo w sobie wystarcza, żeby człowiek spasował. Sądzę, że od pewnego momentu **Afterlife** przestaje być grą dla wszystkich, a zaczyna być zabawą dla wybranych, to znaczy tych, którzy bez mrugnięcia okiem piszą, czytają i gotują obiad, oglądając przy tym telewizję.

PRZEMOŻNY UROK NIEZNANEGO

Nie zmienia to faktu, że zasadniczo uważam **Afterlife** za wspaniałą zabawę (choć, jak już mówiłem, tylko do pewnego poziomu). Na tę opinię wpływa nie tylko frajda, jaką czuje się, widząc rosnące w oczach metropolis, ale też niezwykła oprawa graficzna i dźwiękowa programu. Jak wspominałem, autorzy popuścili cugli fantazji. Stwierdzenie to odnosi się jednak nie tylko do wizji tego, jak Piekło i Niebo funkcjonuje, ale również do tego, jak wygląda. Mogę każdego zapewnić, że grając w **Afterlife**, ujrzy budynki, jakich nigdy do tej pory nie widział: dziwne, powykręcane i mroczne, jakie preferują mieszkańcy Piekła, oraz wzniosłe, jasne i piękne przeważające w krajobrazie Nieba. Mimo tych różnic w wyglądzie, nie można oprzeć się wrażeniu, że zabudowa obydwu planów jest jednak podobna, tzn. dominuje ciasnota oraz wyrastające tu i ówdzie olbrzymie, barwne budynki specjalnego przeznaczenia, co jak sięgam pamięcią było znakiem rozpoznawczym ***SimCity 2000***. No cóż, pewnych podobieństw nie da się uniknąć.

Co się tyczy oprawy dźwiękowej programu, to mogę tylko powiedzieć, iż jest to dzieło sztuki. Czerpiąc wzorce z muzyki hinduskiej i arabskiej znakomicie oddaje ona nastrój gry, niemalże wprowadzając człowieka w trans,



w którym przestaje on myśleć o życiu doczesnym, a zaczyna zastanawiać się o swoje losy po śmierci. Jedyny problem polega na tym, że w międzyczasie miasto, które zbudował, może mu się zawalić na głowę. Trudno, za nieuwagę trzeba płacić.

POTRZEBNY BÓG OD ZARAZ!

Sądzę, że w tym krótkim opisie zdołałem choć trochę przybliżyć Ci obraz **Afterlife**. Niewątpliwie jest to wydarzenie na rynku gier, gdyż naprawdę świeże pomysły zdarzają się obecnie coraz rzadziej, a taką, jak sądzę, jest właśnie idea, która powstała w głowach chłopców i dziewcząt z **LucasArts**. Z tego też względu zainteresowanie programem powinno być bardzo wysokie i chociaż wiem, że każdy z nas ma pewien określony gatunek gier, jaki preferuje, to jednak myślę, że **Afterlife** będą chcieli zobaczyć wszyscy. Któż nie jest ciekawy, co go czeka po „tamtej stronie".

Piotr Orcholski

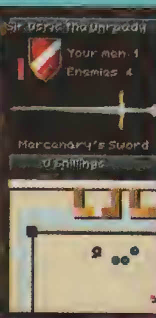




Conqueror AD 1086

Właśnie odkryłeś, że w pobliskiej wiosce pewna stara kobieta nielegalnie produkuje i sprzedaje alkohol. Skądinąd wiesz, że monopol na spirytus ma tylko rycerz władający tą osadą, Twój senior zresztą, w związku z czym masz problem. Czy jako wierny i lojalny sługa pójdziesz do niego z donosem? A może sam zaczniesz kupować u starej kobiety alkohol, który tak między Bogiem a prawdą jest znacznie lepszy od wszystkiego, co zdarzyło Ci się pić na służbie u swego seniora. Może w końcu zastosujesz stary i wypróbowany wybieg z takich sytuacji i udasz, że nic nie widziałeś? Hmm... trudny wybór. Pozbawić kobietę środków do życia, sprzeniewierzyć się seniorowi, udawać głupka? Nie wiem. Tego rodzaju problemy będziesz musiał jednak rozwiązać, jeśli zasiądziesz do najnowszej gry firmy **Sierra** zatytułowanej **Conqueror A.D. 1086**.







Misz-masz

Jeśli przestudiować uważniej wszystkie „kwestie moralne", które według autorów gry gnębiły średniowiecznych rycerzy, to obraz tej epoki wydaje się nieco zagmatwany. Pieniądze, miłość i uwielbienie pięknych kobiet, wojny, seks, smoki, walka o koronę oraz jeszcze kilka innych rzeczy - są to sprawy, które wówczas chodziły podobno ludziom po głowie. W sumie trudno się połapać, o co w tym „chodzi".

Z grą sprawa wygląda bardzo podobnie. **Conqueror A.D. 1086** stanowi bowiem konglomerat wojennej strategii, ***Sim City***, ***Heretica*** i standardowego rolpleja, zupełnie jakby autorzy do końca nie mogli zdecydować się na jakiś konkretny gatunek, albo przynajmniej na mocniejsze zaakcentowanie któregoś z nich. Jakkolwiek nie jestem przeciwny wszelkiego rodzaju innowacjom i eksperymentom, to w przypadku **Conqueror'a** mam mieszane odczucia. Oczywiście tego rodzaju miszmasz z pewnością przypadnie komuś do gustu, choć nie wiem, czy na długo. Zdążę chyba jednak powiedzieć kto, gdzie i kiedy, zanim publiczność zacznie wychodzić z sali.

Cel: korona

Mamy rok 1086 (jak sugerujc tytul), zaś Anglia od dwudziestu lat rządzona jest przez Normanów. Ty też jesteś Normanem i podobnie jak Twoi współplemieńcy pragniesz władzy, pieniędzy i sławy. Na początku nic jest Ci latwo. Będąc zarządcą jedynie malej wioski i jeszcze mniejszego zamku trudno Ci znieść myśl, że inni mają więcej. Na szczęście, u boku masz miecz, a w głowie wizję wielkich podbojów. Twoim ostatecznym celem jest tron w Londynie. Możesz go zdobyć drogą wojen i podbojów lub też zabijając smoka, który pustoszy Anglię. Trudno powiedzieć, który sposób jest prostszy, gdyż różnią się one od siebie diametralnie.

Producent: Sierra

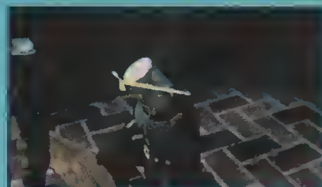
WAR! WAR!

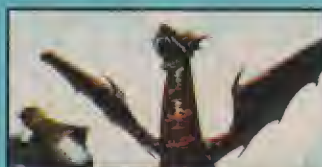
Pierwszy wymaga skupienia się na strategiczno-gospodarczej stronie gry. Aby wystawić liczną i dobrze uzbrojoną armię musisz dysponować odpowiednim zapleczem. Rozbudowujesz więc wioski, zagospodarowujesz lasy (interesujące jest podciągnięcie do typowo leśnych atrakcji widoku kopalni), umacniasz zamki. Wraz z tymi działaniami wzrasta komfort życia mieszkańców Twoich włości oraz ich liczba. Tak zdobywasz ludzi, którzy zapełnią szeregi armii. Gdy stwierdzisz, że jesteś gotowy, możesz przystąpić do dzieła. Twoja armia będzie musiała stoczyć szereg bitew, jak również zdobyć drugie tyle zamków. Co jest intrygujące, to fakt, że o ile bitwy przedstawione są w jak najbardziej strategicznym stylu, tzn: wskazujesz poszczególnym jednostkom gdzie mają uderzyć, to zdobywanie zamków przypomina ***Heretica***. Poruszasz się po zamku, obserwując rozwój sytuacji z pierwszoosobowej perspektywy, zaś Twoje zadanie sprowadza się do zabicia wszystkich przeciwników. Przy okazji możesz znaleźć skarby, nowe rodzaje broni, tarcze, pancerze, tajne pomieszczenia, jakieś informacje itp. Wszystko to oglądasz w „okienku", ale jeśli chcesz możesz rozszerzyć je na cały ekran. Wrażenie, że grasz w jakiegoś klona ***Heretica*** jest wówczas jeszcze silniejsze. Przydałoby się trochę magii i już czułbym się jak w domu.

Wracając do bitew, jak to zwykle bywa w grach strategicznych, im dalej uda Ci się dojść w rankingu władzy i sukcesów, tym trudniejszych do pokonania przeciwników spotkasz na swojej drodze. To oznacza zaś, że Twoje szanse na pierwszą przegraną pójdą gwałtownie w górę. Nieco denerwujący jest fakt, iż przegrana bitwa, w której miałeś pecha brać udzial jako głównodowodzący, może zakończyć się Twoją śmiercią. Pamiętam, aczkolwiek nie z autopsji, że w średniowieczu zwykło się brać okup za pojmanych możnowładców. Niestety, autorzy nie przewidzieli takiej opcji, pozostaje Ci więc albo częste zapisywanie albo gra od początku. Możesz również scedować dowodzenie armiami na swoich zaufanych kapitanów, jednak gra staje się wówczas nudna - po prostu brakuje ruchu.

Którędy do smoka?

Jeśli droga po trupach Ci nie odpowiada, możesz wybrać bardziej romantyczny sposób dojścia do władzy. Otóż Anglię nawiedził wielki smok, który bez litości pustoszy cały kraj. Dla tego, kto go zabije, przewidziano oczywiście wysoką nagrodę. Problem w tym, że nie tylko trudno jest tego dokonać z powodu przewagi, jaką smok dysponuje pod względem wielkości, szybkości, siły i umiejętności ziania ogniem, ale też dlatego, że nikt nie wie, gdzie go szukać.















Po wsiach i miastach krążą wprawdzie różne pogłoski, ale tym trudno dowierzać. Jednocześnie są one jedynym źródłem informacji i niestety będziesz musiał zdać się tylko na nie. Najlepszym miejscem, gdzie można posłuchać plotek są oczywiście karczmy, odwiedzaj je więc pilnie i rozmawiaj z ludźmi, których tam spotkasz, od czasu do czasu stawiając komuś piwo (co odnosi się również do czasów współczesnych). Drugim wspaniałym źródłem informacji są turnieje rycerskie. Każdego miesiąca w jednym mieście odbywa się turniej, na który zjeżdżają się rycerze z całego kraju. Pula nagród nie jest wprawdzie tak duża jak ta, którą otrzymuje zwycięzca Wimbledonu, ale zawsze jest to ekstra miecz lub ręka pięknej i bogatej córki jakiegoś lorda. Bywając na turniejach, można się wiele dowiedzieć, nawet jeśli nie uda Ci się go wygrać. Wystarczy pogadać z publicznością lub zaskarbić sobie względy jakieś damy. Jeśli natomiast uda Ci wygrać turniej, tym większa korzyść dla Ciebie. Otrzymujesz nagrodę, z reguły cenny miecz lub zbroję, które zwiększą Twoje szanse w starciu ze smokiem, wzrasta Twój prestiż i umiejętności walki, a na następnych zawodach inni zawodnicy będą czuli przed Tobą respekt.

Co na to Twój szef?

W grze podróżujesz od miasta do miasta, biorąc udział w kolejnych turniejach, zdobywając nagrody, serca niewieście i informacje. Nie możesz robić tego jednak przez cały czas. Masz nad sobą swojego seniora, któremu musisz służyć, a który nie pozwoli Ci się nudzić. Od czasu do czasu będziesz więc musiał rozbić grasujących na drogach bandytów, pomóc mu w wojnie, no i oczywiście zapłacić należne podatki - z reguły 10% Twoich dochodów. Ten ostatni obowiązek sprawia, ze nawet jeśli zdecydujesz się na turniejowo-smoczy scenariusz gry, to i tak będziesz musiał







dbać o swoje posiadłości, gdyż inaczej wszystko zarośnie chwastami, ludzie przeniosą się do lepiej utrzymanych posiadłości, a Ty nie będziesz miał z czego płacić daniny. Nie ma więc rady, musisz sobie przypomnieć, jak budowało się dobrze prosperujące miasta w ***Sim City*** i wykorzystać tę wiedzę w **Conquerorze**. Tutaj wygląda to podobnie. Przynajmniej wizualnie.

Final

Conqueror 1086 A.D. na pewno stanowi ciekawą pozycję na rynku gier strategiczno-... no właśnie, trudno zaliczyć ten program do jakiegoś określonego gatunku. Na pewno można jednak powiedzieć, że każdy znajdzie tutaj coś dla siebie. Trochę machania mieczem a'la ***Heretic***, odrobina tworzenia postaci jak z najlepszego rolpleja, sporo strategii na modłę ***Lords of the Realm*** i nieco elementów budowlanych z ***Sim City*** - słowem jest z czego wybierać. Na sam koniec wypada tylko podziękować firmie IPS Computer Group za bardzo dobrze opracowaną instrukcję i estetyczne pudełko gry. Jedno i drugie w języku polskim. Oby tak dalej.

Piotr Orcholski

















Druid

Daemons of the Mind

Zapotrzebowanie na gry przygodowe jest duże i z całą pewnością nie maleje. Do klasyki zalicza się już dziesiątki tytułów, często o bardzo podobnym wyglądzie. Taki stan nie może trwać wiecznie, czego dowodem są niepowodzenia n-tych części cyklów (patrz: *Space Quest 6*). Ostatnio obserwujemy zatem spore ożywienie w tej dziedzinie. Jeżeli już produkcja wykorzystuje stary schemat, to w zamian oferuje niesamowite ilości animacji i grafiki w wysokich rozdzielczościach. Tak jest w przypadku ***Prisoner of Ice***. Innym sposobem na zdobycie klienta jest niekonwencjonalny pomysł. Jako przykład służyć może ***Police Quest: SWAT*** lub ***Gabriel Knight 2***. Często obie cechy łączone są w jedno, tak jak w przypadku programu **Sir-Tech** pt. **Druid - Daemons of the Mind**. Mówiąc dokładniej, jest to niecodzienne połączenie gry przygodowej, role playing i zręcznościowej. Dotychczas spotkaliśmy już kilka podobnych produkcji i były one całkiem udane, lecz omawiane dzieło jest zupełnie inne i w pełni oryginalne.



Fabuła należy do niezbyt skomplikowanych. Jesteś człowiekiem (ale nowina!) o imieniu Kian, który mieszkał sobie spokojnie we własnym świecie do czasu, aż niespodziewanie i wbrew swej woli został przeniesiony do innej czasoprzestrzeni. Tutaj czekał Cię komitet powitalny w postaci tłumu druidów. Jak łatwo się domyślić, to za ich sprawą znalazłeś się w tym wymiarze, jednak wcale nie przypadkowo. Złe siły (nieistotne, kto konkretnie) porwały jednego z ich braci i teraz pragną, abyś wyruszył na jego poszukiwanie. Wobec takiej zgrai zdesperowanych zapaleńców lepiej nie wypowiadać nieprzemyślanych kwestii, dlatego zgodziłeś się łaskawie pomóc leśnemu ludkowi. Zostałeś przez nich wyposażony w topór do walki wręcz oraz podręczny zestaw do czynienia czarów. Tak wyekwipowany i przygnieciony ciężarem duszy na ramieniu rozpocząłeś wędrówkę.

Producent: Sir-Tech

Powyższy wstęp dotyczył męskiej części publiczności, jednak mam nadzieję, że na sali są również panie. One to bowiem, zamiast wcielać się w postać topornego i ponurego barbarzyńcy, mogą wybrać sobie przedstawicielkę własnej płci, w oczywisty sposób subtelniejszą w działaniu. Dalsza część opisu dotyczyć będzie ich w tym samym stopniu, co panów.

Przed naszym bohaterem długa droga, wiodąca do celu przez trzy wyspy. Zamieszkane są one przez najróżniejsze istoty, które jednak nie przejawiają chęci do współpracy. Wręcz przeciwnie, ich nastawienie do każdego intruza należy traktować jako wrogie. Nic dziwnego, że sporą część gry spędzisz tocząc boje. Ich przebieg wygląda bardzo prosto, choć wymaga nieco intuicji. Najpierw trzeba podejść do wybranego przeciwnika, a następnie klikając lewym przyciskiem myszy zadawać ciosy. Aby starcie nieco urozmaicić, wprowadzono dwa rodzaje ciosów: wysoki i niski. Uzyskujesz je, klikając odpowiednio nad głową bohatera lub przy jego prawym boku. Naturalnie przeciwnik także potrafi walczyć, zatem bitwa może trwać dłuższą chwilę, podczas której będziesz próbował trafić w nieosłonięte tarczą miejsce wrogiego ciała. Walka wręcz, choć wciągająca, czasem może się okazać ponad Twoje siły. Wtedy nie ma sensu ryzykować życiem (do tego własnym) w starciu z jakimś osiłkiem. Zamiast tego można porazić nieprzyjaciela z dystansu, stosując jedno z licznych zaklęć. Aby uzyskać dostęp do puli składników, należy wcisnąć prawy przycisk myszy. Ukaże się wtedy plansza obrazująca pięć żywiołów: wody, ognia, ziemi, wiatru i próżni. Cała rzecz w tym, aby elementy dobrać w sposób gwarantujący uzyskanie odpowiedniego czaru. Oczywiście, chodzi tu o zaklęcia bojowe, zatem odpowiednie kombinacje spowodują wyzwolenie przeróżnych niszczących mocy. Po ustaleniu składu czaru wystarczy zatwierdzić operację, uaktywniając







ikonkę „błyskawica" i nakierowując kursor na ofiarę. Efekty takiego działania są czasem całkiem zaskakujące.

Naturalnie, nie samą walką człowiek żyje, więc czasem trzeba się rozerwać w inny sposób. Co powiesz na małą łamigłówkę? Program oferuje całkiem sporo zadań umysłowych. Ich rozwiązanie jest niezbędnym warunkiem do ukończenia rozgrywki, zatem radzę wysilać mózgownicę. Najczęściej mamy tu do czynienia z blokadami drzwi, choć często rozwiązanie zagadki powoduje uruchomienie jakiejś maszynerii. Nierzadko w rozwiązaniu pomóc mogą liczne przedmioty znajdywane po drodze. Ich przeznaczenie, jak to w przygodówkach bywa, jest różne, dlatego często trzeba się zastanowić, do czego dana rzecz służy.

Druid to dzieło bardzo dobrze wykonane, co oznacza dopracowaną w każdym szczególe grafikę SVGA, pełną bogatych i różnorodnych scenerii. Nie ma wątpliwości, że większość pracy wykonano właśnie na



tym polu. Animacja jest płynna i efektownie odzwierciedla poruszanie się wszystkich postaci. Dodatkową atrakcję stanowią krótkie filmiki obrazujące postępy w grze. Podobnie muzyka jest elementem, którym autorzy mogą się szczycić, gdyż wiele utworów umiejętnie tworzy posępny nastrój wędrówki. Krótko mówiąc, interesujący pomysł poparto odpowiednią oprawą. Z całą pewnością **Druid** dostarczy Ci kilku dni doskonałej zabawy.

Piotr Bilski „Alien"



Eskadra

Jest kilka gier „nieśmiertelnych". Gier, których różne mutacje zalewają wręcz świat. Należą do nich *Tetris*, *Scorch* i gra, której najpopularniejszą nazwą jest *Mad Dogs*. Oczywiście, nie chodzi tu o *Mad Dog McCree*, lecz o prostą zręcznościówkę z goniącymi się samolocikami.

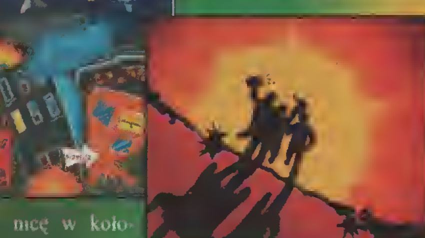
Każdy już na pewno grał w taką grę. Na ekranie latają dwa samolociki widziane z boku. Gracze obracają samolotami tak, aby zestrzelić przeciwnika i zebrać jakieś bonusowe bąbelki. **Eskadra** to luksusowa wersja takiej gry. Z bardzo kolorową grafiką, niezłym dźwiękiem, płynną animacją i możliwością gry aż we trójkę. Oprócz tego wyróżnia ją stuprocentowe polskie pochodzenie i typowo polska fabuła (o ile w tego typu grze można mówić o fabule). Pretekstem do powietrznej walki jest nie byle co, bo najzwyklejsza kłótnia „o miedzę", a dokładniej o płot. Trzech typowych Polaków (typowych w tym mniej pozytywnym znaczeniu) wyzywa się na pojedynek na... aeroplany.

W **Eskadrze** zrobiono wręcz wszystko, aby podnieść atrakcyjność dosyć monotonnego przecież uganiania się samolocików. Najważniejsze to możliwość gry przeciwko komputerowi lub dwóm innym graczom. Większość gier tego typu pozwalała dotychczas na grę tylko i wyłącznie dwóch „ludzkich" graczy, tym razem więc jest ciekawiej. Komputer jako przeciwnik zachowuje się bardzo sprytnie lub mniej sprytnie (do wyboru są trzy poziomy inteligencji komputera). Komputer najgłupszy ledwo daje sobie radę z zakręcaniem. Za to ten najinteligentniejszy potrafi nawet zastosować zwrot przez skrzydło. Dzięki wspomnianej możliwości zwrotu przez skrzydło nie jest się skazanym na ciągłe kręcenie się dookoła w pogoni za przeciwnikiem. Co to oznacza przy grze w kilka osób, chyba nie trzeba tłumaczyć.

Producent: L.K. Avalon







Zabawę uatrakcyjnia także cała gama bonusów. Od zwykłego odnowienia energii, poprzez zwiększenie siły ognia do zdalnie sterowanej bomby (to dopiero jest coś). Uważać należy także na nisko przelatujące ptaszyska odbierające energię.

Powietrzne pojedynki można staczać nad dowolnym z czterech krajobrazów (pola i pagórki, miasto, piramidy oraz górskie szczyty). Każdej z tych scenerii towarzyszy odmienna muzyka. Autorzy oprawy muzycznej, coraz bardziej znani scenowi muzycy „Sixtus" i „Priest", pokazali na co ich stać. Podczas gry słychać oczywiście efekty dźwiękowe. Można się w nich jedynie przyczepić do niezbyt „efektownego" odgłosu strzału. Brzmi jakoś za cicho i „plasko".

Grafika jak to grafika. Gra działa na A500, więc można zapomniec o hiper-kolorowej grafice. Chociaż autorzy gry postarali się i wykorzystali jeden z najbardziej „kolorowych" trybów graficznych dostępnych na A500. Dzięki temu na ekranie mamy grafikę w 64 kolorach. W połączeniu





z bardzo płynnie obracanymi sylwetkami samolocików wygląda to całkiem, całkiem. Przy tym samolot każdego z graczy jest inny. I nie chodzi tu tylko o różnicę w kolorze, lecz o zupełnie inną sylwetkę aeroplanu.

Na plus **Eskadry** należy policzyć także fakt, że gra nie jest napisana w AMOS-ie. Dla niewtajemniczonych - AMOS to taki typowo amigowski BASIC. Całkiem niezły, ale na pewno nie do pisania dobrych gier. Jak do tej pory większość polskich gier na Amigę pisanych była właśnie w tym języku. Wykorzystując AMOS-a można napisać „grę" (w cudzysłowiu, bo co to za gra) w góra dwa tygodnie. A potem mamy takie gry, jakie mamy (czyli delikatnie mówiąc, marne). Na szczęście, ostatnio twórcy polskich gier przestają korzystać z AMOS-a. Również autorzy **Eskadry** się tym nie splamili. I chwała im za to.

Nie można powiedzieć, że **Eskadra** to gra dla ambitnych. Ale nadaje się świetnie jako początek dla maniaków lotnictwa. Najpierw **Eskadra**, potem *Top Gun*, a na końcu *Eurofighter 2000*. No, może to przesada, z **Eskadry** nie można nauczyć się pilotowania samolotu, ale z pewnością można mieć kilka godzin świetnej zabawy. Szczególnie przy grze z „żywym" przeciwnikiem.

Adam Gregrowicz









„Śmiało ruszyliśmy do przodu. Radar pokazywał kolumnę czołgów przed nami. Oczywiście, aby się do nich dostać, należało okrążyć niewielki lasek. Po drodze minęliśmy kilka kutrów torpedowych stojących przy brzegu. Wreszcie są! Bez namysłu wystrzeliwuję kilka pocisków, nawet nie widząc celu. Kieruję się przecież wskazaniami radaru. Trzy czerwone kropki po kolei znikają z ekranu. Nie mam jednak czasu cieszyć się zwycięstwem, gdyż od tyłu zbliża się jakiś myśliwiec. Szybko obracam wieżyczkę i ustawiam w kierunku ofiary. Rakieta automatycznie wyszukuje cel. Naciskam spust, a po chwili oglądam efektowną eksplozję na tle porannego nieba."

Całkiem niedawno, oglądając moją ulubioną stację telewizyjną, VIVA (to takie niemieckie MTV), natknąłem się nieoczekiwanie na utwór zespołu Shellshock, zatytułowaną „Sei Friedlich". Nieco zaskoczony zbieżnością nazw z mającą się niedługo pojawić grą komputerową, postanowiłem obejrzeć cały teledysk. Tu czekała mnie duża niespodzianka, gdyż cała produkcja okazała się być złepkiem fragmentów wyżej wymienionego programu. Tak wyglądał mój pierwszy kontakt z tym dziełem, a wrażenie z niego wyniesione skłoniło mnie do uruchomienia **Shellshock** na własnej maszynie.

Intro wprowadzające, jak zwykle, składa się z serii dopracowanych animacji okraszonych nieco monotonnym głosem narratora. Akcja rozgrywa się w roku 1997 (o rany, to już niedługo!). Trzy lata wcześniej, w Europie, oddział chroniący cywilny konwój dostał się pod ciężki ogień artyleryjski. Pomimo prośby o posiłki, te nie nadeszły, a żołnierze wchodzący w skład ostrzeliwanej grupy zostali zaocznie poświęceni na ołtarzu wojny. W wyniku tej lekkomyślnej decyzji dowództwa atak przeżyło tylko pięciu ludzi. Po powrocie do rodzinnego kraju założyli oni tajną jednostkę do walki z terroryzmem, która w omawianym czasie staje się ostatnią deską ratunku dla ogarniętego szaleństwem świata. Ty jesteś ich „menedżerem". Cóż to oznacza w praktyce? Oczywiście akcję, huk dział i świst kul, ale nie tylko. Z kierowaniem taką grupą wiąże się przede wszystkim odpowiedzialność. Musisz dbać o finanse zespołu, wyposażenie i uzbrojenie sprzętu do walki, a także o morale. Tym wszystkim zajmować się będziesz w tajnej bazie ogranizacji, która stanowi całkiem miłą odmianę po wojskowych koszarach. Niestety, nie wiadomo dokładnie, co nasi herosi porabiają w chwilach wolnych, gdyż obserwujemy ich wyłącznie w czasie pracy. Na szczęście, każdego żołnierza można nieco łepiej poznać, rozmawiając z nim podczas naprawiania gąsienicy, tudzież karabinu.

Jeśli chodzi o reperację sprzętu, nie ma tu właściwie nic odkrywczego. Gdy starcza Ci pieniędzy, możesz dokonać wszelkich możliwych restauracji, a także dokupić pewne elementy, np. zwiększające żywotność pancerza czołgu bądź siłę rażenia jego armaty. Poza tym należy uzupełniać amunicję, a zwłaszcza rakiety kierowane, których w przeciwieństwie do kul karabinowych jest skończona ilość. Grupa uderzeniowa nie składa się wyłącznie z czołgu, obsługiwanego zresztą przez czterech z naszych wojaków. Piąty jest pilotem samołotu wspomagania pola walki, znanego szerzej jako A-10 Thunderbolt. O jego wykorzystaniu napiszę nieco później.



SHELLSHOCK

Producent: Core Design

Po wszelkich czynnościach w hangarze bazy przychodzi moment, na który każdy z Czytelników z pewnością czeka, czyli walka! Przed rozpoczęciem operacji należy zapoznać się z założeniami misji. Oznacza to „briefing". Na ogół jednak odprawa jest prosta jak drut i sprowadza się do kilkunastu słów typu: „Terroryści przetrzymują w obozie siedmiu zakładników. Wkroczyć na teren przeciwnika, wydostać jeńców i przybyć na miejsce spotkania". Element ten nie należy do szczególnie istotnych i z pewnością nie sprawi nikomu kłopotu. Najważniejsza pozostaje sama walka. Po kilku chwilach, podczas których obejrzysz wyruszanie maszyn do akcji, przenosisz się na zagrożony teren. Pozorna cisza i spokój mogą zmylić nawet najlepszego myśliwego, dlatego radzę nie podziwiać widoków, lecz od razu szukać przeciwnika. Zależnie od rodzaju misji (mogą być ratunkowe, pacyfikacyjne itp.) Twoje zachowanie powinno być różne, jednak czujność należy zachować zawsze. Widok z kabiny czołgu przedstawia się okazałe, aczkolwiek jest dość niezwykły. Przez chwilę szukać możesz klawisza przenoszącego na stanowisko działonowego, lecz jest to działanie z góry skazane na porażkę. Całą



maszynerię obsługuje się z tego jednego miejsca.

Co dociekliwsi zorientowali się już zapewne, że **Shellshock** symulatorem nie jest. Już słyszę ten jęk zawodu zapalonych „czołgistów", jednak chciałbym zapewnić, że nie opisuję tu kolejnej strzelaniny, lecz coś pośredniego między obydwoma gatunkami. Pojazd, którym przyszło Ci dowodzić, to wyjątkowo nowoczesna i dobrze uzbrojona bestia. Potrafi ona wytrzymać kilka bezpośrednich trafień i jeszcze jeździć. Bogaty arsenał czyni ją natomiast wyjątkowo niebezpiecznym narzędziem dla przeciwnika. Oprócz działa i karabinu, które w czołgu nie są niczym niezwykłym, posiada również rakiety kierowane typu ziemia-powietrze. Te wyjątkowo niszczące pociski są przecież właściwe bojowym wozom piechoty oraz wozom rozpoznawczym, takim jak np. BRDM-3. Mamy zatem w grze nieistniejący pojazd i takąż sytuację geopolityczną. Czy jednak miałoby to zepsuć nam zabawę? Skądże! Akcja jest bowiem szybka i raczej nie pozwala zastanawiać się nad realizmem.

Sterowanie maszyną zostało bardzo uproszczone i ma niewiele wspólnego z prowadzeniem takiego wozu w rzeczywistości. Sprowadza się do jazdy naprzód, do tyłu i obrotów na boki. Wieżyczka została przyspawana do kadłuba i za nic nie da się jej przesunąć samodzielnie, aby więc strzelić np. w prawo, należy obrócić cały czołg w tym kierunku.

Jak już powiedziałem, **Shellshock** nie jest symulatorem, chociaż wykorzystuje pewne elementy charakterystyczne dla tego właśnie gatunku. Przy ruszaniu z miejsca daje się odczuć pewne opóźnienie, znamienne dla ciężkich maszyn i szarpanie podłoża przez gąsienice. Poza tym, wjeżdżając na teren wrogiego obozu, przekonasz się, że możesz zgnieść metalową siatkę go okalającą. Takie drobiazgi wpływają na podwyższenie ostatecznej oceny.







Sama walka odbywa się podobnie, jak choćby w ***Battle Command***, tzn. przeciwnika należy zniszczyć tak szybko, jak się da (kilkoma trafieniami), jednocześnie unikając jego pocisków. Zaraz po zniszczeniu celu w głośnikach rozlegną pełne aprobaty sentencje Twoich ludzi, typu „That's the way to do it, man!". Podobnie jeśli Ty zostaniesz trafiony, nie licz na poklepywanie po ramieniu. „Do you want to get us killed?" z pewnością nie oznacza pochwały. Nawiasem mówiąc, teksty załogi spodobają Ci się na pewno ze względu na świetne wykonanie i dobrze odwzorowaną intonację głosu.

W wyjątkowo trudnych sytuacjach warto wezwać na pomoc A-10, który szybko rozprawi się z przeważającymi siłami przeciwnika. Nawigacja również została sprowadzona do niezbędnego minimum. W dotarciu do celu pomoże Ci kompas, identyczny jak w wielu symulatorach lotniczych. Ponadto klawisz [Tab] umożliwia podgląd mapy pola walki. I to wszystko, reszta zależy tylko od Ciebie.

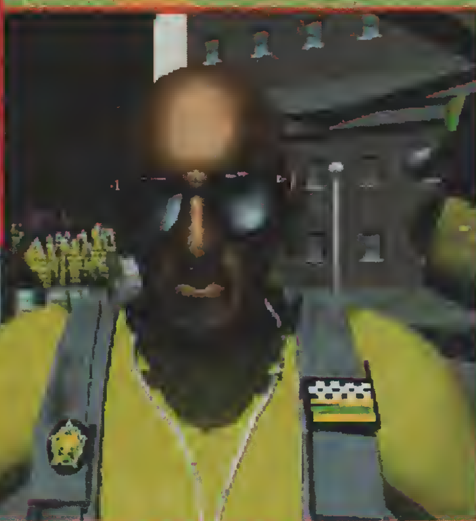
Do niewątpliwych zalet **Shellshock** z pewnością należy niezła grafika. Nie jest to prosta wektorówka, wszystkie obiekty są bitmapowane, a ich mnogość pozwala wyobraźni rozwinąć skrzydła. Nie chodzi mi tu wyłącznie o czołgi, kutry, samoloty czy wieże strażnicze. Oprócz tego mamy przecież kilka rodzajów drzew i krzewów, a także różnorodne nawierzchnie (tu mała uwaga: czołg+woda=śmierć). Te wszystkie atrakcje mają jednak pewną dość istotną wadę. Mianowicie, cały teren jest niezwykle płaski. Brak tu jakichkolwiek wzniesień, czy pagórków, a to spory błąd. Poza tym model walki wydaje się być zbyt uproszczony, bowiem gra faktycznie bardziej przypomina strzelaninę, niż symulator, co prawda okraszoną wieloma animacjami, ale jednak strzelaninę. Różnorodność misji i przeciwników rekompensuje częściowo wyżej wymienione braki, jednak z pewnością warto by je poprawić.

Shellshock jest niezbyt skomplikowaną rozrywką, przeznaczoną głównie dla graczy chcących się nieco rozerwać, bez znacznego wysiłku intelektualnego. Jej atrakcyjność byłaby z pewnością większa, gdyby nie drobne usterki. Jednakowoż jest to godny następca ***Battle Command***, któremu jednak do ***Tank Commandera*** nieco brakuje.

Piotr Bilski „Alien"











Dystrybutor:
Mirage Software
ul. Gen. Abrahama 4
03-982 Warszawa
tel. 671 77 77





RAJD PRZEZ POLSKĘ

Rajd przez Polskę to gra symulująca wyścigi samochodowe. Jak sam tytuł wskazuje, akcja gry toczy się w naszej ojczyźnie, możesz więc ścigać się w dowolnym większym mieście Polskim i przemierzać kraj wzdłuż i wszerz. Do dyspozycji masz trzy rodzaje samochodów zróżnicowanych pod względem pojemności silnika, począwszy od najmniejszego czyli Fiata 126p, przez troszkę większego Cinquecento, aż do największego - Poloneza Caro. Każdy z nich dysponuje inną prędkością maksymalną, stąd dla każdego samochodu przewidziany jest inny czas na ukończenie etapu. Wspólną cechą wszystkich samochodów jest to, że mają wbudowane radio. Mo-żesz wybrać jedną z sześciu ścieżek dźwiękowych i ruszyć w trasę.

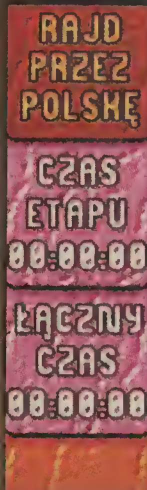
Zadaniem gracza jest ustalenie trasy, a właściwie wyznaczenie dwóch miast, początkowego i końcowego. Żeby osiągnąć cel, należy przejechać przez kilkanaście innych miast; których - zależy tylko od Ciebie. Obierając następną trasę otrzymujesz informacje o długości całego etapu i czasie, w którym musisz go pokonać. Jeśli przekroczysz wyznaczony limit, gra zostaje zakończona. Oprócz tego należy dbać także o poziom paliwa w baku. Dystrybutory rozstawione są po obu stronach drogi co pięćdziesiąt kilometrów. Niestety, trzeba bardzo uważać, żeby ich nie minąć, a o to akurat bardzo łatwo. Jeśli nie zdążysz zatankować i skończy Ci się paliwo, to gra niestety także się skończy.

Grafika, jak to grafika, jest standardowa (jazdę umilają zróżnicowane krajobrazy), natomiast poważne zastrzeżenia można mieć w stosunku do samej jazdy. Gra jest bardzo szybka, lecz można zaobserwować skokowość animacji. Poza tym zakręty nie zostały wyprofilowane i często zdarza się, że są skrajnie skomplikowanie. To żadna przyjemność wpaść z zaskoczenia w ostry zakręt w lewo, który zaraz potem przechodzi w jeszcze ostrzejszy zakręt w prawo. Poza tym wyprzedzanie samochodów nie należy do łatwych, zwłaszcza na zakrętach, gdzie nie ma praktycznie możliwości zjechania na jedną ze stron. Podczas gry zdarza się także, że pomimo próby hamowania, samochód zwalnia tylko do 20 km/h i jedyną metodą na tankowanie jest po prostu wjechanie w dystybutor paliwa.

Mimo wszystko jest w grze coś, co wciąga. Każdy fan wyścigów samochodowych z pewnością spróbuje swych sił w Rajdzie przez Polskę. Warto chyba poczuć smak szalonej jazdy po naszych drogach i spróbować zmierzyć się z przeciwnościami, jakimi jest ograniczony czas i paliwo. Do zobaczenia na trasie w okolicach Bydgoszczy.

Arkadiusz Matczyński





WSZYSTKIE MIASTA







„Ogólnie o ludziach można powiedzieć, że są niewdzięczni, niestali, fałszywi, tchórzliwi i zachłanni."
Niccolo Machiavelli

„Witajcie w wieku intryg" - takimi słowami zaczyna się instrukcja do gry **Machiavelli the Prince** i wierz mi, że nie ma w tym haśle przesady. Sugeruje to zresztą wcześniejszy cytat zaczerpnięty z „Księcia" Machiavellego, a zamieszczony pośród wielu innych w instrukcji (co jeden, to prawdziwy rodzynek). Okres, który obejmuje fabuła, to XIV wiek i jego okolice (maksymalny czas gry to 192 lata), zaś miejscem akcji jest cały znany ówcześnie świat, czyli jeszcze bez Australii i obu Ameryk. W trakcie gry spotkasz się z takimi wydarzeniami, jak Czarna Śmierć, Czwarta Krucjata, Wielka Schizma Zachodnia, Wojna Stuletnia. Znane postacie z tego okresu historycznego to, poza samym Nicollo Machiavellim - Dante Alighieri, Giovanni Boccaccio, Leonardo da Vinci, Marco Polo oraz ród Fuggerów, ale także Roderigo, Cesar i Lucrezia Borgia, Dżingis Chan, Osman, Vlad Tepes (pierwowzór dla Drakuli), Tamerlan. Jak widzisz, mieszanka jest naprawdę wybuchowa, wręcz stworzona na temat do gry.

Jak do tej pory nie wyłania się zgoła żaden obraz, jak **Machiavelli**



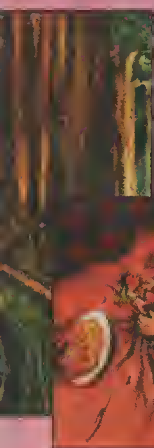






the Prince wygląda i jak się w niego gra. Otóż sprawa jest prosta. Gra jest klasyczną morską handlówką, z tą jednak różnicą, że oferuje niezwykle bogatą fabułę oraz możliwości rozwijania jej w trakcie zabawy. O ile to pierwsze nie świadczy o żadnej wyjątkowości programu - w końcu tego typu gier mamy całkiem sporo - o tyle drugi element waży o niezwykle wysokim poziomie całości. Nie tak dawno Gracz w swojej rubryce użalał się nad małą ilością „gier politycznych" lub zgoła ich kompletnym braku. Oto wyjątek, a może nawet, czego bym sobie gorąco życzyl, początek nowej mody na tego typu gry.

Przejdźmy do konkretów. Grę rozpoczynasz jako żądny przygód i sławy, a późnicj także władzy, młodzian, który w spadku otrzymuje pewną sumkę. Twoją siedzibą jest Wenecja, miasto-państwo, które było ówcześnie chyba największą potęgą świata (głównie dzięki bogactwom i wpływom politycznym, co przecież nierozerwanie ze sobą się wiąże). Oczywiście, pieniądze są po to, aby je pomnażać. Najprostszym sposobem jest handel, tak więc głównie w **Machiavelli the Prince**, ale tylko na początku, zajmujesz się odkrywaniem nowych terenów, ustalaniem szlaków handlowych, transportowaniem towarów wodą i lądem, cały czas zmagając się z przeciwnościami losu, jak sztormy czy burze piaskowe. Mapa, którą otrzymujesz na początku jest naturalnie bardzo nicdokładna i podróżując, nieustannie ją uaktualniasz. W tym punkcie gra wygląda niczym skrzyżowanie *Colonization* i *Hammer of the Gods*.





Drugą płaszczyzną gry są podboje. Przede wszystkim do zjawisk codziennych na szlakach należą rozboje. W dodatku jeśli natychmiast nie przystąpisz do ukrócenia tego procederu, wkrótce te nasilą się do niespotykanych rozmiarów. Jedynym rozwiązaniem jest ochranianie konwoju oddziałami gwardii lub wysyłanie ekspedycji karnych. Ponadto można podbijać obce miasta, a także prowadzić krucjaty przeciwko niewiernym. Walka nie ma tu co prawda nazbyt strategicznego charakteru, gdyż ograniczono się jedynie do symbolicznego znikania żetonów stron walczących, w dodatku bez możliwości wpływu na przebieg batalii, ale też nic o to głównie w tej grze chodzi.



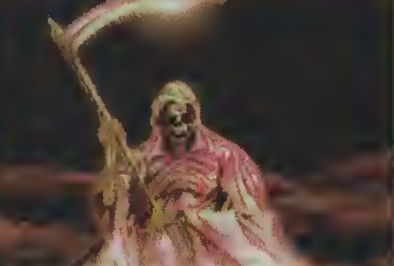
Producent: MicroProse

A co chodzi? Otóż to. Chodzi, mój Drogi Przyjacielu, o politykę. W dodatku - o wielką politykę. Jest to trzecia i najważniejsza płaszczyzna **Machiavelli the Prince**, na której bazuje sens całej gry. Handel i podboje są tylko drogą do celu, a celem jest władza. I to nie byle jaka władza, bo w trakcie rozgrywki można zostać dożą (wenecki odpowiednik króla czy może raczej gubernatora), a nawet... papieżem! Wierz mi, że wtedy gra naprawdę nabiera tempa, a poczucie władzy jest wręcz namacalne.

Zanim osiągniesz któreś z wymienionych stanowisk, Twoje życie usłane będzie kłamstwem i zbrodnią. Nie jest to tylko przenośnia, bowiem **Machiavelli the Prince** oferuje Ci możliwość wynajęcia oszczercy, podpalacza lub zamachowca. Za odpowiednią opłatą pierwszy będzie rozpuszczał złośliwe plotki o współgraczach, drugi podejmie się podpalenia ich składów, trzeci zaś bez skrupułów zamorduje którąś z publicznych postaci (papieża, dożę, senatora lub kardynała). Na tym nie koniec! Możesz pokusić się o przekupienie któregoś z senatorów (Rada Dziesięciu), a w przypadku przekupienia większości uzyskać silną pozycję w senacie weneckim. Oznacza to większe wpływy gotówki, możliwość kierowania polityką kraju, a w ostateczności zostanie dożą (wybory są co dziesięć lat). Podobnie sprawa wygląda z objęciem stanowiska papieża. Kupujesz sobie kardynałów, przeznaczasz stosowne datki, a wszystko po to, by po śmierci urzędującej głowy Kościoła samemu objąć jego stanowisko. Wówczas do Ciebie będą należały wpływy z odpustów, to Ty będziesz inicjował krucjatę i kierował nią, w końcu ekskomunikował wyznaczone miasta i powoływał nowe stanowiska kardynalskie.









Oczywiście, wszystkie Twoje niecne machlojki muszą pozostać w absolutnej tajemnicy. W przypadku wyjścia sprawy na światło dzienne stracisz na popularności i będziesz musiał odrobić to organizowaniem kosztownych balów czy kupowaniem dzieł sztuki. Istnieje też jeszcze gorszy scenariusz, ale lepiej nie będę o nim wspominał.

Powyższe informacją są oczywiście bardzo skrótowe i jedynie oddają charakter gry, ale też nie sposób zrobić tego dokładniej, nie pisząc całej instrukcji. Większą ilość informacji można znaleźć w książeczce załączonej do gry, trzeba przyznać - całkiem zgrabnie opracowanej i w dodatku po polsku! Poza tym wersja **Machiavelli the Prince**, o której tu mowa, w całości została spolszczona! Wydatnie pomaga to prowadzić rozgrywkę i skupić się na knuciu, miast tłumaczeniu. Wielkie brawa dla tandemu MicroProse/IPS! Tym większe, że jest to już kolejny ich prezent tego typu (*Colonization*).

Z uwag technicznych wspomnę tylko, że grafika jest poprawna - czyli ani dobra, ani zła. Moim zdaniem, mogłaby ona być nieco bardziej kolorowa i zdobniejsza, tym bardziej, że gra umieszczona została na kompakcie, więc możliwości są. Podobnie rzecz się ma z dźwiękiem, który nie szokuje, ale i nie odstrasza. Pomimo tych uwag, bądź co bądź dotyczących spraw zasadniczych, żaden z tych mankamentów nie razi. Prawda jest taka, że w tego typu grach nie zwraca się uwagi na podobne rzeczy, gdyż najważniejsza jest fabuła, a tej **Machiavelli the Prince** nie brakuje. Jeśli powiem, że gra potrafi generować nowe lądy, a dla lubiących rywalizację oferuje możliwość rozegrania partyjki we czterech - zapewne ostatecznie przekonam wszystkich maniaków strategii (i nie tylko) do sięgnięcia po ten wspaniały program. I dobrze, bo warto!

Na koniec kilka słów od samego twórcy gry, Eda Pike'a. „Muszę podziękować tekstom Machiavellego i polityce prezydenta (USA, przyp. red.) w roku 1992 za inspirację do gry **Machiavelli the Prince**. Poczucie cynizmu, zrodzone w wyniku wyborów oraz polityki ostatniego ćwierczwiecza, sprawiło, że zacząłem analizować poważnie okresy w historii. (...) Próbowałem stworzyć symulację raczej „holistyczną", niż jednowymiarową, taką która może być strawą dla myśli o naszych czasach, a jednocześnie zabawiać i nie przytłaczać. Przyjemnej zabawy."

Boss

Machiavelli the Prince

8 7 !

STRATEGICZNA

PC

386/33 MHz
4 MB RAM
CD-ROM

Dystrybutor:
IPS Computer Group
ul. Okrężna 3
02-916 Warszawa
tel. 642 27 66





SIM ISLE

Producent: Maxis

Missions In The Rainforest

Pozdrawiam wszystkich, którym przyszłość naszej planety nie jest obojętna oraz tych, którzy chcą coś w tej sprawie zrobić. Jak wiadomo, gatunek ludzki rozprzestrzenił się na cały glob i swoją krótkowzroczną i nierozważną polityką sprawił, że nasz świat jest zanieczyszczony i zniszczony (ale rymy). Wskutek tego wiele gatunków rzadkich zwierząt i roślin zniknęło z powierzchni Ziemi niemal całkowicie. Czyżby były to symptomy końca życia w naszym świecie? Być może, dlatego niektóre kręgi cywilizacji biją na alarm i zakładają organizacje podobne do „Greenpeace". Co jakiś czas mamy okazję oglądać w telewizji demonstracje, które mają otworzyć nam oczy na rosnące niebezpieczeństwo. Jeśli podobne akcje przykuwają Twoją uwagę, zapewne z zainteresowaniem sięgniesz po zupełnie nowe dzieło firmy **Maxis** - **Sim Isle**. Oprócz charakterystycznego dla niego akcentu ekonomicznego znajdziesz tu również przesłanie ekologiczne. Dzięki temu gra ta nabrała nowego wymiaru, jakże odmiennego od poprzednich dokonań spółki, zwłaszcza w porównaniu z *Sim City*.

Zacznijmy od wymagań sprzętowych. Jakiś czas temu w kwestii pamięci firma **Maxis** podniosła poprzeczkę z 4 do 8 megabajtów. Co prawda, zabieg taki wpływa na rozszerzenie możliwości programów, ale jednocześnie zawęża nieco grono odbiorców. Cóż, szkoda, są wśród nas jeszcze tacy, których nie stać na dodatkowy RAM. Niemniej gracze spełniający wymienione wyżej wymagania stanowić będą teraz większość i należy się do tego przyzwyczaić. Poza tym **Sim Isle** nie żąda tak wiele, nie oferując niczego w zamian. Zarówno fabuła, jak i rozwiązania techniczne są dość oryginalne i niespotykane w innych produkcjach. Cel, jak zwykle, należy do zbożnych i usprawiedliwionych wieloma przyczynami. Do dyspozycji otrzymujesz wyspę. Nie na własność, rzecz jasna, a tylko jako teren do działania. Twoim zadaniem będzie dbanie o odpowiedni rozwój gospodarczy tego kawałka lądu, jednak nie tylko. Oprócz podnoszenia wydajności fabryk i kopalń musisz także postarać się o wzrost świadomości społeczeństwa tu zamieszkującego oraz chronić lokalną przyrodę.

Zanim omówię poszczególne opcje dzieła, proponuję spojrzeć na nowatorski interfejs użytkownika oraz udoskonalenia widoczne na pierwszy rzut oka. Wygląd mapy nie odbiega znacząco od standardu, natomiast bardzo ciekawa jest możliwość ustawiania jej w trzech trybach powiększenia. W najmniejszym widoczne są jedynie punkty lokalizacji ważniejszych obiektów. Różnokolorowe kropki oznaczają kopalnie, wsie i miasta, a przede wszystkim Twoją kwaterę dowodzenia. Dopóki ona istnieje, możesz przeprowadzać wszelkiego rodzaju operacje. Drugi tryb jest dokładniejszy, ukazuje bowiem sporo szczegółów, takich jak drzewka, samochody i łódki na wodzie. Co prawda, nie widać wtedy, ilu agentów przebywa w danym miejscu (o nich za moment), jednak takie przybliżenie pozwala np. znaleźć rzadkie zwierzęta do ochrony. Podobną rolę pełni największy tryb powiększenia, który pozytywnie wpływa na doznania estetyczne. Wyspa widziana z bliska w trybie SVGA stanowi interesujące zjawisko. Poza tym mapą można swobodnie obracać na wszystkie strony. Jednak nie to jest najpoważniejsza zmiana w dotychczasowym modelu tworzenia gier przez **Maxis**. Najważniejszy jest fakt, że wszystkie akcje są przeprowadzane tylko i wyłącznie przy pomocy specjalnie wyszkolonych ludzi, zwanych dla uproszczenia agentami. Na początku każdej rozgrywki posiadasz pewną ich ilość zgrupowaną w kwaterze dowodzenia. W dalszej części programu będziesz potrzebował wynająć nowych, bądź zwolnić dotychczas opłacanych. Każdy agent odznacza się cechami charakterystycznymi (właściwy tylko sobie wygląd i zdolności). Tych ostatnich jest kilkanaście i odzwierciedlają przydatność danej osoby do określonych zadań. Przykładowo, „native culture" predestynuje Twojego człowieka do podróży po wsiach i rozwijaniu świadomości tubylców. Z kolei „industry" pozwala na zmianę profilu produkcyjnego fabryk bądź kopalń. Zdolności obrazowane są przez liczbę, która określa zaawansowanie agenta w tym kierunku. Naturalnie, im jest ona większa, tym lepiej. Podnoszenie wyżej wymienionych odbywa się poprzez trening w kwaterze głównej. Jeśli uważasz, że Twoi ludzie są gotowi do „walki", powinieneś poprzydzielać im zadania. Należy ich zatem powysyłać do poszczególnych lokacji, pamiętając oczywiście o przydatności w miejscu przeznaczenia. Poruszanie się po buszu lub pokonywanie wodnych szlaków dostępne jest tylko agentom ze zdolnościami „construction" i „exploration". Ta pierwsza umożliwia budowanie nowych struktur, natomiast druga pozwala odkrywać ważne miejsca i gatunki zwierząt. O przydatności agenta do czegokolwiek świadczy również jego statystyka, gdzie przeczytać możesz, jakie ma dokonania i predyspozycje.

Teraz spójrzmy na ekonomiczną stronę programu. Kierować się musisz interesem swego przedsiębiorstwa, które aby funkcjonować, musi wykazywać zyski. Cel ten osiągniesz poprzez dwie różne operacje. Pierwszą z nich jest wykorzystywanie zasobów naturalnych wyspy i ich eksport do świata zewnętrznego. Do dyspozycji masz szereg struktur tworzących przemysł. Wydobycie złóż odbywa się za pomocą kopalń: węgla (coal), złota (gold), srebra (silver) i rudy (ore). Jeśli chodzi o tego typu budowle, ich produkcję możesz spożytkować zarówno w obiegu wewnętrznym (wykorzystywaną np. przez przemysł ciężki), jak i przeznaczyć na eksport, co przyniesie pewien dochód. Oprócz tego dobra Ziemi są pozyskiwane za pomocą rafinerii ropy naftowej (oil pump) i platform wiertniczych (oil rig). Dodam dla ułatwienia, że tą ostatnią strukturę wolno Ci postawić jedynie w wodzie, co wymaga pewnych przygotowań (m. in. podniesienia zdolności odpowiednich agentów). Ponadto występuje kilka budynków, które co prawda nie

przynoszą wymiernych korzyści materialnych, jednakowoż potrzebne są do prawidłowego funkcjonowania całej infrastruktury. Są to elektrownie wiatrowe i nuklearne, kombinaty chemiczne i stalowe, a także przemysł ciężki. Do kontaktu ze światem zewnętrznym służy port morski (ferry port), natomiast do przechowywania wyprodukowanych dóbr - magazyn (warehouse). W tym miejscu zaznaczyć należy, iż wznoszenie budynków wymaga posiadania trzech rzeczy: agenta ze zdolnością „construction", dostatecznej ilości pieniędzy oraz materiałów. Konstrukcja zajmuje tylko chwilę i na mapie ukazuje się kolejny budynek. Jego istnienie pozwala na rozwinięcie działalności i tak w kółko, aż Twój poziom będzie dostatecznie wysoki, by zająć się drugim aspektem sprawy, mianowicie turystyką. Nie ma nic dziwnego w fakcie, iż wydobywaniu surowców i wytwarzaniu różnego rodzaju dóbr towarzyszy niszczenie przyrody, a ta jest jednym z atutów każdej wyspy, którą przyjdzie Ci zarządzać. Oprócz przemysłu powinieneś zatem rozbudowywać także sieć kurortów, hoteli itp. Od tego, ilu turystów odwiedzi wyspę i będzie podziwiać jej przyrodę, czy też niezwykłości, zależy Twoje zwycięstwo lub porażka. Nie od rzeczy jest zatem postawienie portu lotniczego, morskiego (ten przyda się także do transportu towarów), hoteli, a także kilku niespodzianek (attraction). Oprócz wzrostu morale, obecność wczasowiczów przynosi także wymierne korzyści, gdyż turystyka może dostarczyć Ci pewnych (raczej niemałych) dochodów. Warto więc w nią inwestować.

Gdyby cała rozgrywka ograniczała się do osiągania jak największych zysków, nie byłaby niczym odkrywczym, wszak wiele jest programów symulujących funkcjonowanie przedsiębiorstwa. Na szczęście, programiści z **Maxis** postanowili nieco utrudnić odbiorcy zadanie, wprowadzając wątek ekologiczny. Prawda jest taka, że koncentrując się wyłącznie na zarabianiu pieniędzy, wkrótce stwierdzisz unicestwienie znacznej części przyrody, a bez niej nic da się efektywnie prowadzić interesów. Jak zatem chronić naturę? Istnieją dwa sposoby. Pierwszy, pośredni, to praca nad mieszkańcami miast i wsi. W miastach winieneś budować szpitale, uniwersytety itp., co pomoże podnieść kulturę ludzi i przyczyni się do zmniejszenia kłusownictwa, które, jak wiadomo, powoduje znaczne straty. Wioski stanowią dobrą bazę dla pozyskania sobie siły roboczej, znającej teren, a przez to efektywnej. Dzięki temu możesz również natrafić na rzadkie gatunki fauny i flory, które bezwzględnie podlegają ochronie. Jeśli natomiast idzie o metodę bezpośrednią, należy zwracać uwagę na dwa czynniki. Jeden z nich to wskaźnik zanieczyszczenia. Gdy zaczyna wskazywać niebezpieczny poziom, jest to dla Ciebie sygnał alarmowy, że należy zaprzestać tak prowadzonej działalności gospodarczej. Może się taki krok wiązać np. z dekonstrukcją kopalni lub ograniczeniem jej pracy poprzez zwolnienie kilku pracowników. Ponadto jednym z założeń rozgrywki jest ochrona zwierząt i roślin (głównie tych pierwszych) przez obserwowanie populacji, a przede wszystkim transportowanie ich do ogrodów zoologicznych, gdzie co prawda stracą swobodę ruchu, jednak ich życie nie będzie zagrożone (przynajmniej teoretycznie). Warto zaznaczyć, że wyłapanie określonej liczby egzemplarzy nie jest wcale proste, tym bardziej, iż często w paradę wchodzą kłusownicy.

Sim Isle jest dość nowatorskim osiągnięciem firmy **Maxis**, dzięki połączeniu tradycyjnego modelu rozgrywki z awangardowymi rozwiązaniami. Dodatkowy atut stanowi temat będący ostatnio na czasie, ekologia właśnie. Wykonanie nie budzi zastrzeżeń, zarówno pod względem grafiki, jak i dźwięku. Obrazy w wysokiej rozdzielczości SVGA zostały opracowane dość szczegółowo i, jak na strategię, spełniają swoją rolę znakomicie. Dodatkowo akcja uzupełniana jest co jakiś czas krótkimi filmikami obrazującymi określoną sytuację, np. dymiące kominy fabryki. Co do muzyki, jest ona bardzo dobra, melodii mamy sporo, zostały dobrane rozważnie, wskutek czego otrzymujemy różnorodność tematyczną. Na uwagę zasługuje także losowy sposób generowania mapy, dzięki czemu każda rozgrywka (jak zresztą zapewniają twórcy) będzie niepowtarzalna i jedyna w swoim rodzaju. Cóż tu jeszcze dodać? Wielbiciele różnych „simów" z pewnością nie zawiodą się tą pozycją, natomiast początkującym zadanie ułatwi prosty interfejs użytkownika. Życzę powodzenia w walce o przyszłość Ziemi.

Piotr Bilski
„Alien"







ABSOLUTE ZERO

Producent: The Domain

Rynek symulatorów wszelkiej maści jest tak pełny, iż wydaje się pękać w szwach, a i tak wciąż dokłada się do niego nowe pozycje. To zjawisko zupełnie naturalne, wszak gatunek należy do wyjątkowo popularnych. Jednakże my, zwykli odbiorcy, wciąż szukamy tu zjawisk oryginalnych, bądź to w postaci intrygującej fabuły, bądź niezwykłych rozwiązań technicznych. W ciągu ostatniego półrocza największe wrażenie pod tym względem wywarł na mnie *Air Power*, interesujący symulator nieistniejących myśliwców walczących w fikcyjnym świecie. Mimo tego wyścig wciąż trwa i w każdej chwili możemy spodziewać się nowego, zwalającego z nóg pomysłu. Jedną z prób stworzenia czegoś odmiennego i odchodzącego od schematu jest produkt programistów z **The Domain** pt. **Absolute Zero**.

Akcja toczy się w Układzie Słonecznym za kilkaset lat. Ludzie skolonizowali kilka planet, w tym i księżyc Jowisza, Europę. Założyli tam kolonię i rozpoczęli eksploatację satelity. Jak się później okazało, był to wyjątkowo nieprzemyślany ruch. W trzewiach globu kryli się paskudni obcy, którzy oczywiście przejawiali najbardziej mordercze instynkty, jakie tylko można sobie wyobrazić. Zaczęli atakować spokojnych kolonistów, siejąc wśród nich przerażenie i śmierć, zmuszając tym samym do rozpoczęcia akcji obronnych.

Tak mniej więcej przedstawia się fabuła, która bynajmniej nie jest aż tak prosta, jak mogłoby to wynikać z powyższych słów. Bardzo ważne jest przecież pytanie: kim są najeźdźcy i co skłoniło ich do zejścia w głąb księżyca? Zapewniam, że odpowiedź na nie znajduje się wewnątrz programu. Niemniej mamy krwawy konflikt, który całkowicie uzasadnia wprowadzenie do walki zarówno jednostek powietrznych, jak i naziemnych. To oznacza także robotę dla Ciebie, obrońco uciśnionych, jesteś bowiem jednym z pilotów doskonałych machin bojowych, skonstruowanych specjalnie na taką okazję. Jest ich kilka rodzajów i mają różnorodną siłę ognia, ale przeznaczenie jedno. Nie zamierzam ich tu wymieniać, gdyż różnice między poszczególnymi typami są niewielkie. Wystarczy powiedzieć, że pojazdami latającymi sterujesz osobiście, natomiast w maszynie naziemnej funkcjonujesz jedynie jako strzelec. Cóż to oznacza? Program udający symulację i częściowo oparty o jej zasady, jednak będący w gruncie rzeczy strzelaniną. Dlaczego, zaraz wyjaśnię. Oprócz tego program posiada również dość rozległą intrygę, wskutek czego równie dużo, jak podczas bitwy, powinno dziać się i w bazie. W tym momencie dodam jedynie, iż fabuła nie przewiduje dla Ciebie roli konkretnej osoby. W czasie akcji przyjdzie Ci przejąć stery myśliwca jako Ellen Trin bądź Maria Ramirez, podobnie będzie także na ziemi, gdzie będąc Toshiro Watanabe zostaniesz zmuszony do niszczenia chmar przeciwników. W zasadzie program nie posiada jednego bohatera, jest ich siedmiu. Zdarzeniami towarzyszącymi głównej osi akcji poświęcę jeszcze kilka słów nieco później, natomiast teraz chciałbym przedstawić model walki.

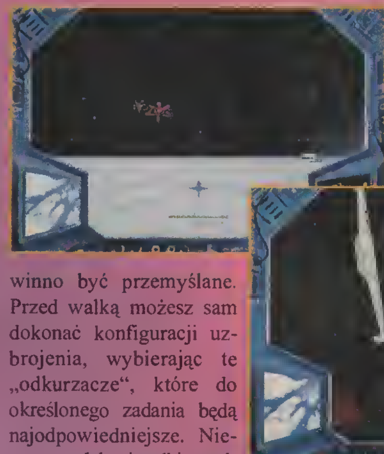
Absolute Zero jest dziełem nowatorskim przede wszystkim dlatego, że pozwala grającemu nie tylko pilotować maszynę, lecz także usiąść w kabinie wieżyczki strzelniczej i skupić się jedynie na likwidowaniu kolejnych przeciwników. Obiektywnie przyznać muszę, iż obydwie sekcje znacząco nie odbiegają od siebie, z tym że oczywiście ta pierwsza jest bardziej złożona. W drugiej siedzisz sobie w kokpicie i wypatrujesz ofiary. Nie jest to zresztą trudne, bowiem komputer sam wybiera cel, w który warto strzelać (choć oczywiście możesz wybrać sobie inny). Po naprowadzeniu celownika na żółte obramowanie otaczające obiekt pojawiają się czerwone strzałki, co oznacza szansę oddania celnego strzału. Na ogół pancerz wroga pozwala mu wytrzymać kilka uderzeń, jednak jest to drobiazg w porównaniu z osłoną Twojego wehikułu. Podczas walki nie raz zdarzało mi się taranować obcych, nie ponosząc przy tym większych obrażeń. Naturalnie wszystko ma swój kres i w końcu ginąłem, lecz przewaga technologiczna wyraźnie leżała po mojej stronie. Nic zresztą dziwnego, przecież wróg zawsze jest kilkakrotnie silniejszy.

Oczywiście wszystko to nie oznacza, że rozgrywka jest monotonna i nie wymaga od odbiorcy myślenia. Misje (a jest ich około 30) nie polegają wyłącznie na likwidacji kosmitów. Częstokroć przyjdzie Ci chronić sojuszniczy konwój wycofujący się do bazy. Wtedy trzeba umiejętnie wybierać cele, aby jak najmniej ucierpieli na tym bronieni cywile. Zresztą nawet w czasie „zwykłego" starcia należy zwracać uwagę na to, co dzieje się wokół Ciebie, jeśli bowiem będziesz zajęty wyłącznie sobą, wkrótce stracisz skrzydłowych, a walka w pojedynkę do przyjemnych nie należy.

Do eksterminacji służy kilka rodzajów broni, zarówno działek, jak i rakiet. Niektóre z nich (np. laserlance) mają nieskończoną ilość amunicji, przez co okazują się być doskonałe jako urządzenia podstawowe, podczas gdy inne (np. MiniMAAC) są ściśle limitowane, dlatego ich użycie powinno być przemyślane. Przed walką możesz sam dokonać konfiguracji uzbrojenia, wybierając te „odkurzacze", które do określonego zadania będą najodpowiedniejsze. Niestety, modelowi walki przedstawionemu w **Absolute Zero** brakuje pewnego dość istotnego elementu: odpowiedniego klimatu. Większość starć jest rozgrywana na znaczne odległości, przez co często zdarzy Ci się zniszczyć statek, którego nawet nie będziesz widział. Rozumiem, że taki jest urok programu, jednak trochę brakuje mi klasycznej walki kołowej i efektownych figur mających na celu wyprowadzenie wroga w pole. Należy oczywiście uciekać przed obcym atakującym od strony ogona i usiłować podejść go w ten sam sposób, jednak to nie to samo. Ten mankament nie dotyczy naturalnie misji naziemnych, gdzie sterowaniem zajmuje się komputer, a Ty tylko strzelasz. Dla przeciwwagi chciałbym zwrócić uwagę na ciekawie rozwiązaną sprawę kokpitu, w którym każdy wskaźnik (a nawet sama kabina) mogą zostać wyłączone i przez to zwiększyć pole widzenia. Taki krok pozwala na elastyczną konfigurację elementów przydatnych w walce.

Nawet po najgorętszej bitwie przychodzi chwila spokoju, a to dla naszych bohaterów oznacza odpoczynek w bazie. Tutaj toczy się główna część fabuły. Do dyspozycji masz tu szereg „okien na świat" realizujących potrzebę komunikacji z innymi osobami. Możliwości programu pod tym względem są dosyć szerokie, korzystasz bowiem z dobrodziejstw poczty elektronicznej, dzienników osobistych, a także telewizji. Tutaj również wkradł się pewien zgrzyt. Otóż w myśl ostatnich trendów można by się tu spodziewać scen z udziałem postaci (być może prawdziwych aktorów), tymczasem głównym źródłem wiedzy o postępach kampanii i ogólnej sytuacji są kilogramy tekstu. Są one co prawda często okraszane syntezą mowy, jednak sądzę, że można było tę sekcję ulepszyć. Intryga została zbudowana dość ciekawie, jednak przedstawienie jej w postaci właściwie opowiadania, przetykanego czasem obrazkami, to chyba za mało.

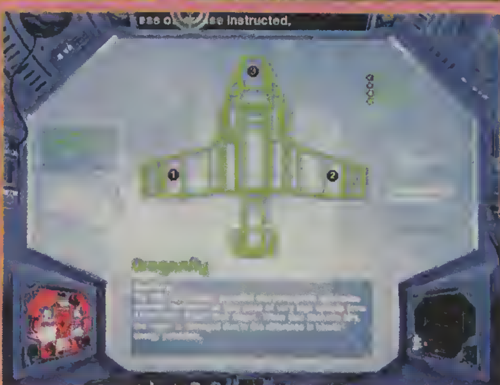
Co do oprawy większych zastrzeżeń raczej nie mam. Grafika SVGA sprawia pozytywne wrażenie. Postarano się o odpowiednie wypełnienie



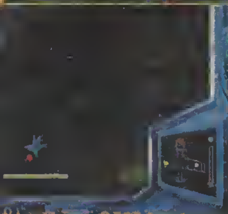












wektorów cieniowaniami. Wszystkie statki są drobiazgowo opracowane, podobnie jak naziemne kompleksy. Teren, na którym toczy się bój, nie razi chropowatością lub surową realizacją. Zarówno góry, jak i równiny przedstawiają się realistycznie. Mnie osobiście do gustu przypadła tarcza Jowisza wisząca majestatycznie na niebie. Eksplozje, choć nie przyprawiają o zawał serca, są całkiem znośne. Pewien niedosyt budzi spartański wygląd wystrzałów laserowych, ale to ma znaczenie drugorzędne. Muzyka nie jest zła, słychać ją zarówno w bazie, jak i podczas walki, a mocną stroną oprawy dźwiękowej są niewątpliwie sample mowy, choć w epoce kompaktów nikogo to nie powinno dziwić. Niemniej efekt z pewnością nie powinien zmusić Cię do włożenia stoperów w uszy.

Na koniec mała ciekawostka. W pismach zachodnich ocenia się tę grę jako ***Wing Commander*** wśród skał. Nie wydaje się to być dobre porównanie, gdyż wymieniony cykl przewyższa **Absolute Zero** złożonością fabuły i lepiej rozwiązaną walką. Nie zapominajmy jednak, że ***Origin*** tworzy swoją sagę od dobrych kilku lat, natomiast opisywane dzieł to pionierski krok w tej dziedzinie. Reasumując, uważam produkt **The Domain** za godną uwagi pozycję, niestety obarczoną kilkoma błędami i niedociągnięciami. Polecam ją tym, którzy ciekawą intrygę przedkładają nad efekty wizualne, a także osobom chcącym wziąć udział w interesującej, pełnej ognia i chwały, przygodzie.

Piotr Bilski
„Alien"







RAYMAN

Producent: Ubi Soft

Świat konsol stale się rozrasta i coraz śmielej zaczyna wkraczać w świadomość przeciętnego gracza. Jeszcze do niedawna na rynku niepodzielnie królowały „prawdziwe" komputery, a niewielkimi Pegasusami i Nintendami bawili się tylko nieliczni. Sytuacja uległa jednak zmianie i obecnie mamy kilku bardzo poważnych konkurentów, stanowiących zagrożenie dla PC-tów i Amig. Ich atutem jest stosunkowo niska cena i potężna moc obliczeniowa, pasująca do zadań związanych z grami jak ulał. Ten wzrost popularności spowodował zainteresowanie ze strony producentów oprogramowania na komputery osobiste. Coraz częściej dokonywane są konwersje z platform typowo rozrywkowych na te bardziej tradycyjne urządzenia. Głównie dotyczy to Segi (np. ostatnio m.in. ***Comix Zone*** oraz ***Tomcat Alley***), choć należy tu wspomnieć również o konsoli Nintendo (***Super Mario Bros***). Jak dotychczas mogliśmy tylko pomarzyć o przeniesieniu gry z jeszcze ciepłej konsoli Sony Playstation. Ale teraz to już tylko przeszłość. Wystarczy zapoznać się z programem autorstwa firmy **Ubi Soft**, będącym właśnie wersją hitu z wyżej wymienionej maszyny. Że niby nikt o tej grze nie słyszał? Cóż, świat urządzeń typowo zabawowych wciąż pozostaje obcy wielu graczom i to źle, bowiem to przede wszystkim dla nich przeznaczone są te proste w obsłudze maszynki. Mniejsza z tym. Najważniejszy jest fakt, iż postawiono pierwszy krok w kierunku ujednolicenia ofert obu rynków.

Nie chcę czarować, więc ujawnię od razu, iż **Rayman** to gra zręcznościowa. Dlaczego konsole oferują prawie wyłącznie taki typ rozrywki pozostanie pewnie tajemnicą producentów (być może to temat na osobną pogadankę). Niemniej przyznajmy uczciwie, że najlepsze platformówki pochodzą właśnie z tego źródła. Zawsze oszałamiają bajecznie kolorową grafiką, miłą dla ucha muzyką, a nierzadko nawet humorem. Podobnie jest i tym razem.

Tytułowy Rayman to sympatyczny człowieczek, nie posiadający jednak nóg (nie mylić ze stopami; te akurat ma), ramion oraz szyi. Jego wygląd budzi co prawda pewne zdumienie, jednak szybko się o nim zapomina. Stosunkowo wartka akcja gry nie pozwala zastanawiać się nad szczegółami anatomicznymi bohatera. Zadaniem Twoim, jako osoby odpowiedzialnej za losy swego podopiecznego, jest oczywiście doprowadzenie go do celu wędrówki. Nie ma sensu opisywać legendy stanowiącej otoczkę akcji, w końcu zadanie jest zawsze takie samo. Wystarczy, jeżeli będziesz wiedział, iż wszystko, co się rusza dookoła (z wyjątkiem kwiatków i grzybków) powinno zostać unicestwione. Mam tu na myśli zarówno „kapeluszników", jak i „latające młotki". Czasem natkniesz się na klatkę, która po otworzeniu (czytaj: zdemolowaniu) wypuszcza niewielkie istotki, będące ciemiężonymi przyjaciółmi Raymana. Na każdym etapie musisz zebrać także granatowe kulki, nie mające jednak większego wpływu na efekt Twoich poczynań. Poruszanie się zostało uproszczone w sposób maksymalny i ogranicza się do chodzenia w obu kierunkach (tzn. do przodu i do tyłu), leżenia, skakania (klawisz alt) i strzelania własną pięścią. Odpowiednie kombinacje mogą dać interesujące efekty, np. leżenie i skakanie oznacza czołganie się, a przytrzymanie dłużej spacji powoduje wielokrotnienie siły strzału. Twój bohater może wytrzymać kilka uderzenia, zanim zginie, jednak wpadnięcie do wody oznacza natychmiastowe unicestwienie.



Tyle, jeśli idzie o sens. Jak widać, nic nowego tu nie wymyślono, jednak przecież nie o to chodzi. Najważniejsze są elementy najbardziej rzucające się w oczy, a o te zadbano w należyty sposób. Grafika prezentuje się okazale, być może bez żadnych oszałamiających efektów-gadżetów, ale przykuwająca uwagę bajkowym nastrojem. Poza tym dopracowano wszystkie postacie, które czasami zachowują się komicznie, np. Rayman, kiedy nie ma co robić, wyczynia różne akrobacje, a ryba trafiona pięścią uśmiecha się w stronę grającego i... wypluwa uzębienie. Z pewnością poczucia humoru odmówić autorom nie można. Ujawnia się ono także w dźwiękach wydawanych przez niektóre stworzonka. Notabene, muzyka także sprawia dobre wrażenie przede wszystkim różnorodnością, tworząc wesoły klimat gry. Jeśli dodamy do tego różnorodność etapów, otrzymamy kolejną gratkę dla miłośników platformówek.

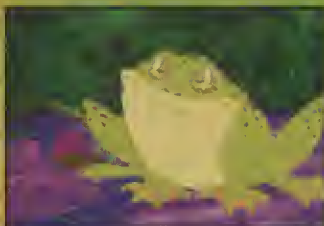
Wady? Nie są one wielkie, aczkolwiek warte zauważenia. Rozgrywka za pomocą klawiatury jest dość niewygodna, dlatego proponuję raczej uzbroić się w gamepada lub joystick, bez nich bowiem może być ciężko. Ponadto do mankamentów zaliczyłbym małą oryginalność, wszak liczba podobnych produkcji idzie w setki. Z drugiej strony, czy każde nowe dzieło musi być odkrywcze? Bardzo często jego głównym zadaniem jest dostarczenie rozrywki, a to wymaganie **Rayman** spełnia.

Piotr Bilski
„Alien"



BRAIN DEAD 13

Producent : ReadySoft





Brain Dead 13 to klasyczna gra zręcznościowa przeznaczona dla młodego odbiorcy. Jej producentem jest firma **ReadySoft**. W grze tej stajesz się Lancem, rudzielcem w czapce z daszkiem. Pewnego razu otrzymujesz nocne wezwanie, aby naprawić zepsuty, dziwny komputer, znajdujący się w jeszcze dziwniejszym a zarazem tajemniczym zamczysku. Posiadłość owa należy do doktora Nero Neurosisa (jest on niczym innym, jak mózgiem umieszczonym w pojemniku ze specjalnym płynem), który wymyślił w swych szarych komórkach przewrotny plan opanowania całego świata. Przez przypadek, po naprawieniu komputera, stajesz się osobą świadomą planów doktora. Zły móżdżek dowiedział się, że Ty wiesz, i postanowił wyłączyć Cię z gry, aby nikt nie pokrzyżował jego zamysłów. Od tej chwili rozpoczyna się gonitwa przez dziwny zamek neurotycznego doktora, który w pogoń za Tobą wysyła swego sługę

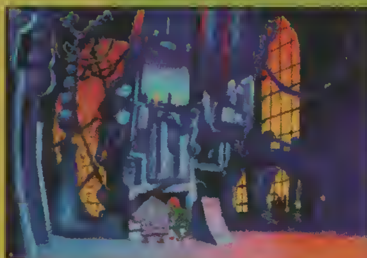




Fritza (pół-zwierzę, pół-człowiek). Ów na każdym kroku stara się Ciebie dopaść. Przez cały czas będzie niczym Twój cień depczący Ci po piętach. Podczas szaleńczej gonitwy, zanim znajdziesz się w „Komnacie Umysłu" (siedzibie Neurosisa), w której tylko najdzielniejszy i najbardziej sprytny zdoła pokonać podstępny mózg, będziesz zmuszony stoczyć wiele groźnych walk z dziwacznymi „pomyłkami nauki". Po drodze, w czasie swej wędrówki, trafisz nawet na marionetkę zwisającą z sufitu będącą wręcz „dusząco" niebezpieczną. Aby cało wyjść z opresji w ogrodzie, który jest labiryntem z całą masą mięsożernych roślin, kłujących pułapek, a nawet grzybów morderców, musisz uważnie patrzeć na „Posąg Ograniczeń". Salon pogrzebowy demonicznej i na swój sposób zmysłowej wampirzycy Vivi zaoferuje Ci manicure, którego nigdy nie zapomnisz. W piwnicy stoczysz walkę ze stonogą i pająkiem. Dwie wiedźmy, będące siostrami, upatrzą sobie Ciebie jako okaz nadający się na główne danie obiadu. Przebywając w sypialni też nie będziesz bezpieczny, ponieważ zaatakują Cię upiorne prześcieradła. Poza tym spotkasz wysportowanego i szybkiego „Łosia", odwiedzisz „zabójczo rozgrzaną" kuchnię, salę trofeów z polowań, a także bibliotekę, w której przebywają wyjątkowo krwiożercze mole książkowe.

W końcu będziesz musiał stoczyć walkę ze ścigającym Cię Fritzem. Jeśli wygrasz - dotrzesz do celu, czyli „Komnaty Umysłu".

Obsługa **Brain Dead 13** jest banalnie prosta (to przecież produkt przeznaczony głównie dla dzieci).





Możesz używać klawiatury lub joysticka. Na klawiaturze kursory odpowiadają czterem kierunkom ruchu, zaś spacji używasz, aby wykonać skok, rzucić czymś itp. Za pomocą kursorów sterujesz reakcjami Lanca na wydarzenia, które mają miejsce wokół niego. Obejrzawszy film musisz zadecydować, w którym kierunku i w jakim czasie bohater powinien się poruszyć, aby umknąć niebezpieczeństwu. Bardzo ważne jest wyczucie chwili, aby dokonać wyboru kierunku ruchu w odpowiednim momencie. W grze spotkasz się z wieloma scenami, które wymagają dokonania więcej niż jednego posunięcia. Prawidłowy dźwięk (wyższy) da Ci znać, że ruch był odpowiedni do danej sytuacji. Nie musisz czekać do ostatniej chwili, aby go wykonać. Uczyniony nawet nieco wcześniej, będzie wychwycony przez komputer.

Chcąc dostać się do doktora Nero Neurosisa i zakończyć grę, musisz pokonać wszystkie przeszkody, które napotkasz „przed sobą, nad sobą i pod". W **Brain Dead 13** liczba żyć jest nieograniczona, co może być przydatne gdy chcesz obejrzeć śmierć naszego bohatera, ponieważ może on zginąć na wiele pomysłowych i ciekawych sposobów. Rodzaje śmierci są przeróżne: od posiekania na plasterki



i opalenie ogniem, aż po zdzieranie skalpu i zjedzenie przez Fritza udającego rekina. Jeśli chodzi o zapisanie stanu gry, to pytanie czy chcesz tego dokonać pojawia się zawsze, gdy przerwiesz grę.









Za grą przemawia bardzo dobra i płynna grafika (mimo tego, iż tylko w VGA), a także nieodzowny humor przez cały czas towarzyszący przygodom Lanca. Muzyka jest ciekawa i dodaje grze nastroju owej niebezpiecznej gonitwy, zaś efekty dźwiękowe są super. Jedyne co mnie zmierziło, a z czasem nawet znudziło, to ciągłe, żmudne klepanie w klawisze: góra, prawo, lewo, dół, góra, lewo... Pomimo tego, moim zdaniem, warto zagrać w **Brain Dead 13**. Już dawno nie było tak ciekawej i wesołej zręcznościówki w panteonie tego rodzaju gier.

RAPOL

Brain Dead 13

8 8 7

ZRĘCZNOŚCIOWA

PC

386
4 MB RAM
VGA, CD-ROM

Dystrybutor:
MarkSoft
ul. Perzyńskiego 2
01-883 Warszawa
tel. 663 93 90



COMMAND & CONQUER:
The Covert Operations

Producent: Westwood Studios/Virgin

Świst kul, terkot kaemów, wrzaski żołnierzy ginących w walce o bezcenne Tiberium - magia sławnego już ***Command & Conquer*** przyprawiła niejednego miłośnika gier strategicznych o zaczerwienione z niewyspania oczy i błędny wzrok na klasówkach z matematyki. Producent gry, doskonale zdając sobie sprawę z jej ogromnej popularności, uraczył niedawno wszystkich wielbicieli globalnego konfliktu o jedno ziele miłą niespodzianką w postaci kompaktu z dodatkowymi misjami, który niewątpliwie ma szansę podtrzymać zainteresowanie ***C&C*** do czasu wydania kolejnych części gry.

Zwie się ten dodatek **Command & Conquer: The Covert Operations** (Tajne Operacje) i zawiera piętnaście misji: siedem dla zwolenników Global Defense Initiative oraz osiem dla tych, którzy preferują dowodzenie Bractwem NOD. Wszystkie operacje, w odróżnieniu od podstawowej wersji, dostępne są natychmiast po zainstalowaniu dodatku, dzięki czemu można popróbować swych sił w rozmaitych zadaniach, zamiast nerwowo obgryzać paznokcie, nie mogąc przejść pierwszej misji. Uzasadnione jest to ogromnym - według samego producenta - poziomem trudności Tajnych Operacji. W rzeczy samej, stopień skomplikowania zadań jest jedyną rzeczą, która odróżnia **The Covert Operations** od ***C&C: Tiberian Dawn*** (tak brzmi pełna nazwa gry). Ponadto misje, które wykonujemy, są bardzo zróżnicowane - od klasycznych, typu „załóż bazę i wykończ przeciwnika", poprzez uwalnianie zakładników, aż po ewakuowanie cywilów z miejsca zagrożonego atakiem terrorystów. Niejednokrotnie zadania są kilkuetapowe - na przykład w jednej z operacji należy najpierw uwolnić żonę naukowca, wtedy on z wdzięczności pokaże jedyną bezpieczną drogę przez terytorium kontrolowane przez nieprzyjaciela, dzięki czemu można dopiero będzie założyć bazę... Nie raz dowodzić będziemy najciekawszymi jednostkami: superkomandosami oraz niewidzialnymi czołgami. Krótko mówiąc, autorzy „wyssali sam miód" z ***Command & Conquer*** i podali go na deserowym talerzu, to znaczy kompakcie.

Zalety ***C&C*** oraz wskazówki taktyczne opisywane były na łamach ŚGK już dwukrotnie (numery 11/95 i 2/96); wszystkie one odnoszą się również do **Tajnych Operacji**. Nadal podstawą jest współpraca pomiędzy różnymi jednostkami i szybkie, nieszablonowe myślenie. Nadal na wszystko brakuje pieniędzy, a zapasy Tiberium kończą się zdecydowanie za szybko; nawet doświadczeni gracze będą zmuszeni bardzo rozważnie planować wydatki.



Podsumowując, **The Covert Operations** zapewnią każdemu, komu podobało się ***C&C***, wiele godzin wyśmienitej rozrywki i ostre przegrzewanie mózgu. Jeśli to nie wystarczy, to **Westwood Studios** informują, że nie spoczęli na laurach i na trzeci kwartał dziewięćdziesiątego szóstego roku zapowiadają kolejny dodatek ***Command & Conquer: Red Alert***. Co więcej, obiecują, że jeszcze przed Gwiazdką zobaczymy nową grę, ***C&C 2: Tiberian Sun***, której engine ma być znacznie ulepszony w stosunku do wersji pierwotnej. Miodzio...

Michał J. Adamczak



Command & Conqer

8 8 8

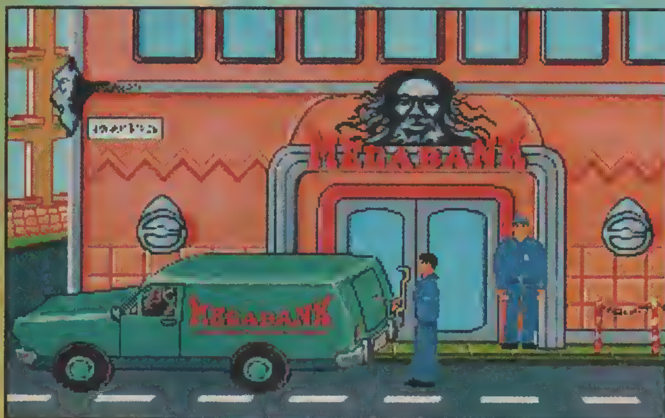
STRATEGICZNA

PC

486
SVGA, CD-ROM

Dostarczony przez:
User
ul. Rzemieślnicza 31
30-403 Kraków
tel. (012) 66-69-22







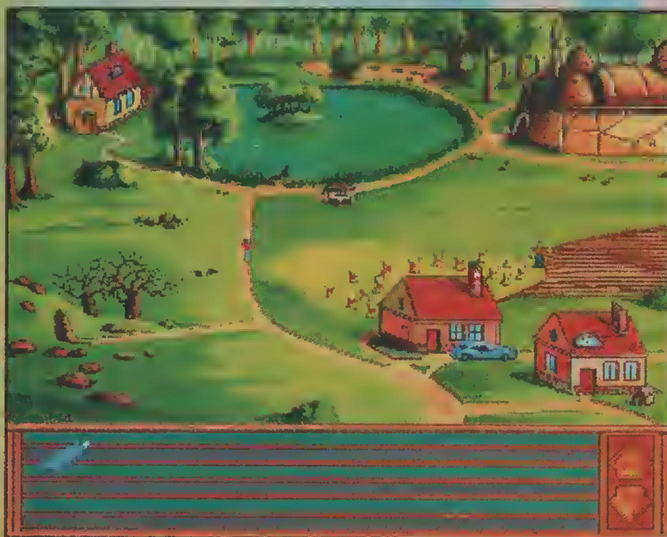
Rok później niż pecetowcy, posiadacze Amigi mogą wreszcie cieszyć się jedną z lepszych polskich przygodówek - grą **Teenagent**. Konwersji gry na Amigi dokonała firma **Union Systems** i to w dwóch wersjach - dla Amigi z układami AGA (A1200, A4000) oraz dla starszych modeli z gorszymi układami grafiki (A500, A500+, A600, A2000, A3000).

W warstwie fabuły **Teenagent** na Amigę nie różni się niczym od oryginalnej wersji na PC. To po prostu ta sama gra (radzę zajrzeć do ŚGK 5/95 i ŚGK 6/95). Jedyna różnica to mała zmiana interfejsu sterowania. Na pecetach przedmioty niesione przez bohatera ukazywały się po dojechaniu kursorem myszki do górnej krawędzi ekranu. Na Amidze niesione przedmioty widoczne są cały czas w panelu u dołu ekranu. Wykorzystano fakt, że Amiga w trybie o niskiej rozdzielczości standardowo wyświetla obraz o rozmiarach 300 na 256 punktów (PC tylko 320 na 200). Moim skromnym zdaniem, jest to troszkę wygodniejsze rozwiązanie, niż ganianie za każdym razem do góry ekranu i czekanie, aż okienko z przedmiotami raczy się otworzyć. Przy okazji nie ma pustki na ekranie. Poza tym gra się identycznie jak na PC. No, może z małą różnicą. Pecetowski **Teenagent** lubi dużo pamięci podstawowej i czasem wychodzi do DOS-u z komunikatem o braku pamięci. W wersji amigowskiej coś takiego nigdy się nie zdarzy.

AMIGA
TEENAGENT

Producent: Metropolis

Trochę żal, że nie zmieniono prawie wcale muzyki. Brzmi właściwie identycznie, jak na PC czyli niezbyt dobrze. Na komputerach tych muzyka odgrywana jest na tzw. AdLibie czyli 11 prostych generatorkach. Do wersji amigowskiej dokonano prostej konwersji, starając się zachować takie samo marne brzmienie. A przecież można było dać jakieś porządne, normalnie brzmiące sample. Cóż, mówi się trudno. Efekty dźwiękowe są również identyczne, jak w wersji na PC, jednak w zupełności wystarczają do tego typu gry.







Grafika **Teenagenta** na Amigę jest identyczna, jak w wersji oryginalnej. Zachowano nawet pluskające się rybki-kropki na obrazie jeziora w leśniczówce. Prawdę mówiąc, grafika jest identyczna z wersją pecetową tylko na Amigach z układami AGA. W starszych Amigach z konieczności musi być mniej kolorowa, jednak dzięki zastosowaniu dynamicznej palety, grafika na „pięćsetkach" wygląda niewiele gorzej.

Od strony programistycznej amigowski **Teenagent** stoi bardzo wysoko. Obydwie wersje mają możliwość zainstalowania na twardym dysku. Znacznie poprawia to komfort grania, choć praca z dyskietek też jest możliwa i nawet nie taka straszna. Ciekawostką jest możliwość pracy wersji AGA na monitorach VGA (i do tego w pełnym multitaskingu). Taką możliwość zapewnia naprawdę niewiele gier (i to nawet tych najbardziej renomowanych producentów).

Zadziwia natomiast instrukcja dołączona do gry. Można w niej przeczytać między innymi „Odłącz z AUTOEXEC.BAT ...". Trochę to dziwne, jak na Amigę. Po prostu do **Teenagenta** w wersji amigowskiej dołączana jest instrukcja od wersji pecetowej. Właścicielom Amig ma wystarczyć pojedyncza kartka z informacjami tylko dla nich. I w praktyce wystarcza, bo Amiga to nie pecet i nie ma tu żadnych zabaw z HIMEM-ami i EMM-ami. Ale mimo to ktoś mógłby się trochę postarać i dodać instrukcję stricte amigowską.

Myślę, że każdy amigowiec z przyjemnością zagra w **Teenagenta**. Szczególnie w czasach zmniejszonej ilości produkcji na Amigę. Tym bardziej, że **Teeangent** to naprawdę bardzo interesująca przygodówka stworzona przez Polaków i z myślą o Polakach, co każdemu krajanowi zapewni świetną zabawę.

Adam Gregrowicz

Teenagent

7 7 8

PRZYGODOWA

Amiga 1200/4000
wersja AGA

Dystrybutor:
Metropolis Software House
ul. Marii Skłodowskiej-Curii 92
59-300 Lublin
tel. (076) 478-581

OPISY



NOWY TEENAGENT

Producent: Metropolis/CD Projekt

Metropolis, twórcy ***Tajemnicy Statuetki*** i ***Teenagenta*** we współpracy z **CD-Projekt** wydali swego rodzaju mutację tego ostatniego. **Nowy Teenagent** to pierwsza polska gra na CD-ROM. Nie ma sensu pisać o fabule gry, gdyż jest ona taka sama, jak w „starym" *Teenagencie*. Jedyna różnica to fakt, że **Nowy Teenagent** wydany został z mówionymi kwestiami! **Teenagent** za całokształt otrzymał nagrodę Czytelników pism komputerowych na targach Play-Box '96 jako hit roku w kategorii gier polskich. Jednocześnie **CD-Projekt** nagrodzono nagrodą „Debiut roku" za wydanie pierwszej polskiej gry na kompakcie - gra ta to właśnie **Nowy Teenagent.**

Napisy z pudełka **Nowego Teenagenta** głoszą, że poprawiono w nim grafikę w stosunku do wersji dyskietkowej. Możliwe, jednak nie za bardzo to widać. Jedyne, co na pewno zmieniono, to ścieżka dźwiękowa. Muzyka w **Nowym Teenagencie** może być tradycyjna, czyli generowana przez kartę dźwiękową (identyczna jak w „starym" *Teenagencie*) lub z płyty CD. Na krążku nagrano 42 minuty (dokładnie 41:50) muzyki w dziewięciu utworach. Brzmią one niestety prawie identycznie, jak to, co wydawała z siebie karta dźwiękowa w poprzedniej wersji *Teenagenta*. I na koniec rodzynek. Utwór zespołu daBONG - TeenRap napisany specjalnie do gry. O ile tekst piosenki nie budzi zastrzeżeń (jest mocno związany z grą i może posłużyć jako podpowiedź przy jej przechodzeniu - świetny pomysł), to wykonanie pozostawia wiele do życzenia.

Przejdźmy do rzeczy, o którą w tym całym **Nowym Teenagencie** chodzi, czyli do głosów postaci. Prawdę mówiąc, wolałbym ominąć ten temat szerokim łukiem. Dlaczego? Otóż wszystkie postacie w **Teenagencie** mówią. To dobrze. Mówią jednak wyjątkowo nienaturalnie. To źle, bardzo źle. Osoby, które użyczyły swojego głosu kompletnie nie nadają się do tego typu zajęć. **Nowy Teenagent** pod względem dubbingu jest typowym przykładem pokazującym, czym różni się aktorstwo od amatorstwa (szkoda tylko, że pokazuje dokładnie jak wygląda amatorstwo, a nie aktorstwo). I nie chodzi tu o to, że głosy są niewyraźne. Wcale nie, bez większych problemów można zrozumieć wypowiadane kwestie. Problem w tym, że intonacja głosu i tzw. gra głosem jest zupełnie do niczego. Gdy Ciągwa (jedna z postaci w grze) wypowiada sławne przecież słowa „mógłbym PODBIĆ ŚWIAT", to wprost ręce opadają, choć słychać, że człowiek się starał. A wystarczy posłuchać, jak mówi to jedna z macek w „***Day of the Tentacle***" (kwestia „Take over the world"). W jej głosie wyraźnie słychać nieopanowaną chęć władzy.

Jest jednak w **Nowym Teenagencie** jeden moment, gdy głos postaci jest idealnie taki, jaki powinien być. To wtedy, gdy wspomniany już Ciągwa śpiewa z odtwarzacza „Szła dzieweczka do laseczka...". Robi to doskonale. Niestety, wyłącznie dlatego, że akurat ma fałszować i być maksymalnie sztuczny.



Postacie w grze otrzymały głos od 11 osób. Z moich pobieżnych obliczeń wynika, że w **Teenagencie** występuje mniej więcej („mniej więcej", bo zależy czy liczyć strażników posiadłości Ciągwy jako dwie czy jedną osobę) 14 postaci, które mówią. Tak więc nie jest tak źle. Tylko, że większość z nich brzmi właściwie jednakowo. To tak, jak z Disco-Polo. Śpiewa (?) tam wielu wykonawców, ale po głosie rozróżnić się ich nie da.



Z głosami postaci w **Nowym Teenagencie** związana jest jeszcze jedna niemiła rzecz. Przed każdym wypowiadanym zdaniem słychać denerwujący trzask. Efekt ten powtarza się na prawie każdym SoundBlasterze. Granie z takimi „tyknięciami" jest bardzo nieprzyjemne.

Na płycie CD znajduje się także 14-minutowy wywiad z Adrianem Chmielarzem, jednym z autorów **Teenagenta**. I tu muszę ostrzec. Jeśli nie musisz - nie oglądaj go. Wywiad (w postaci animacji AVI) nagrany został chyba za pomocą kamery Łomo (były kiedyś takie kamery - na taśmę filmową i sprężynę) i magnetofonu Kasprzak. Powiem prosto z mostu - jakość techniczna owego wywiadu jest beznadziejna. Wolałbym mieć wypowiedź Adriana Chmielarza w postaci wydruku, niż patrzeć na ten naprawdę nieudolnie nagrany wywiad. Całość robi wrażenie „zapchajdziury", której właściwie nikt nie powinien oglądać.



Wydając razem z **CD-Projektem Nowego Teeangenta** na CD-ROM, **Metropolis** trafiło znowu do „czołówki" polskich firm tworzących gry. Taka już specyfika polskiego rynku, w którym firma mająca na swoim koncie tylko dwie gry uważana jest za przodującą. Jeśli **Metropolis** nie wyda w najbliższym czasie jakiegoś hitu (plany ma w każdym razie wspaniałe), to straci palmę pierwszeństwa. Tym bardziej, że ***Chaos Works*** (to ci, którzy mieli wydać ***Excessive Speed***) zbliża się do sfinalizowania prac nad ***Fire Fight*** - rewelacyjną strzelaniną pod Windows'95 (poprzednia nazwa gry to ***New Order***).

Jeśli ktoś nie widział jeszcze *Teenagenta*, to *Nowy Teenagent* pewnie mu się spodoba. To w końcu całkiem niezła gra. Jeśli jednak ktoś już grał w **Teenagenta**, może się srodze zawieść. Jedynym lekarstwem jest włączenie napisów i zrezygnowanie z mowy. A nie o to chyba chodziło. Mimo wszystko jest to jednak pierwsza polska gra, w której ktoś się postarał i zapewnił jej wszystkie „bajery". To, że nie wszystko wyszło, jak powinno, to już inna bajka.

Adam Gregrowicz





OPISY





Total Distortion

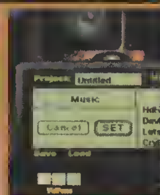
Producent: Pop Rocket/Mindscape

Total Distortion to nietypowa gra przygodowa z wytwórni **Pop Rocket**. Wyprzedzając trochę fakty, muszę stwierdzić, że jest to rzecz rewelacyjna i jedyna w swoim rodzaju. Głównie dlatego, że podstawowym tematem gry jest... muzyka, Ty zaś wcielasz się w postać producenta wideoklipów, który właśnie rozpoczął swoją karierę. Zacznijmy jednak od początku i po kolei. Cofnijmy się o sześć lat, do roku 1992, kiedy to na alternatywnej Ziemi osobliwy pomysł zapoczątkował pojawienie się cudownej maszyny. Wielcy tego świata istnienie owego urządzenia utrzymywali w tajemnicy, poddając je tajnym badaniom. Po roku prób i testów odkryto, iż maszyna ta może pozwolić ludziom na podróżowanie przez poziomy egzystencji. Wtedy też zrodziła się nowa dyscyplina nauki, a teleportery rosły jak grzyby po deszczu. Wkrótce znaleziono dla nich bardziej dochodowe zastosowanie, odkryto bowiem, że różne przedmioty i obiekty można teleportować do innego poziomu lub wymiaru, a potem przywołać z powrotem do dowolnego miejsca na Ziemi. Zrewolucjonizowało to przemysł planety. Jednocześnie należy wspomnieć, że przesyłanie rzeczy wymagało, w zależności od wielkości wysyłanego przedmiotu, dużej ilości energii, a co za tym idzie, milionowych inwestycji. Z teleportowaniem ludzi było już gorzej. Specyficznym efektem ubocznym podróży międzywymiarowej było to, że podróżnicy zapadali w sześciotygodniową śpiączkę. Wielu z nich nie dożyło wytłumaczenia tego zjawiska. Do 1993 roku wszyscy wędrowcy przenosili się między poziomami egzystencji w specjalnie do tego celu skonstruowanych „śpiączkowych - czołgach". Te urządzenia ochronne podtrzymywały funkcje życiowe osoby będącej w fazie śpiączki. Nazywano je też naczyniami z zupą, ponieważ zamknięci w nich podczas podróży ludzie pływali w specjalnym, bardzo odżywczym płynie, który chronił ich również przed wstrząsami. Dzięki temu wynalazkowi zostało odkrytych tysiące wymiarów, a każdy z nich był przedziwny i niepowtarzalny. Gdy uczeni skatalogowali już wszystkie światy, zarówno duże, jak i małe, zauważyli pewną prawidłowość. Odkryto mianowicie, że każdy ze zbadanych światów jest odzwierciedleniem różnych kultur występujących na Ziemi. Najbardziej ze wszystkich rzeczy zdumiewające było to, iż większość z nich była zbudowana na wartościach młodzieży czyli popularnych kreskówkach, komiksach, przebojach filmowych oraz odlotowej i czadowej muzyce. Setki pomniejszych światów wydawały się być świątyniami popularnych gwiazd rockowych, zamieszkanymi przez super potężne istoty. Wiele uczonych umysłów na Ziemi próbowało rozwiązać tajemnicę owych światów. Najbardziej popularna z teorii głosiła, że światy te zostały powołane do istnienia, gdy wielu ludzi śniło ten sam sen. Ze względu na to, iż młodzi są większymi marzycielami stwierdzono, że to oni stworzyli większość nowych wymiarów.

Przejdźmy teraz do Twojej osoby, jest to bowiem bardzo ważny aspekt owej gry. Jak już na początku wspomniałem, jesteś producentem wideoklipów właśnie rozpoczynającym swoją karierę. Niedawno zmarł Twój daleki krewny, pozostawiając Ci miliony dolarów w spadku. Jako początkujący potentat finansowy w śmiałym posunięciu zadecydowałeś utopić całą fortunę w ryzykowną i niebezpieczną przygodę. Opuszczasz planetę, kupując bilet tylko w jedną stronę i przenosząc się do mało znanego wymiaru 14005J6, nazywanego również „Distortion Dimension". Zamierzasz znaleźć tu nowy, niezwykły materiał do swojego muzycznego klipu. Zanim wybrałeś się w podróż, zbudowałeś specjalny budynek zwany Personal Media Tower. Jest on dostatecznie mały, aby go teleportować do innych wymiarów za cenę jednego miliona dolarów, a zarazem wystarczająco duży, aby służył Ci za wygodną bazę operacyjną. Specjalna antena pozwala na stałe kontaktowanie się z Ziemią. Na najwyższym piętrze twierdzy musisz odnaleźć narzędzia swojego rzemiosła. Kuchnia, w której produkujesz syntetyczne jedzenie, pokój sypialny wraz z podręczną biblioteką i maszynownia znajdują się na trzech niższych kondygnacjach. Wszystkie pomieszczenia są bardzo ważne i przydatne w tej wyprawie.

Twoja przygoda zakończy się sukcesem tylko wtedy, gdy będziesz potrafił zrobić nowy, fascynujący teledysk i otrzymać z tego zyski, ponieważ budowa Personal Media Tower i podróż do innego wymiaru kosztowały Cię cały Twój majątek. Dlatego jeśli zechcesz znowu zobaczyć Ziemię i powrócić do domu, będziesz zmuszony wydać kolejny milion, który trzeba zdobyć. Aby tego dokonać, musisz znaleźć interesujący materiał do swojego wideo, stworzyć ten klip, a potem sprzedać go z zyskiem producentom TV na Ziemi. Jeśli ów będzie ogłoszony hitem, zostaniesz milionerem, jeśli jednak zawiedziesz, Twoja moc i zapasy pożywienia będą stopniowo maleć, a to oznacza rychłą śmierć głodową. Jednocześnie niebezpieczeństwo bycia zabitym przez wrogie jednostki jest niewykluczone i cały czas bardzo realne.





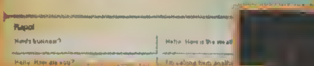
Zaczynasz swoją przygodę od wyjścia ze „śpiączkowego czołgu" wewnątrz Personel Media Tower. Pośród wielu przedmiotów należących do Ciebie znajduje się główne Twoje narzędzie: TDVSTM czyli Total Distortion Video Sequencer, którym musisz nauczyć się posługiwać, aby przeżyć. Na zewnątrz wieży znajduje się ogromny świat, do którego w końcu będziesz zmuszony wyjść, aby znaleźć to, po co tu przybyłeś - materiał do klipu.

Na początku gry ustalasz swoją płeć, nazwisko, scenariusz, według którego chcesz grać oraz poziom trudności, który jest odpowiedzialny za bardziej zagadkowe aspekty **Total Distortion**, a także poziom niebezpieczeństwa kontrolujący sytuacje zagrażające życiu. Możliwość ustawienia jest bardzo duża, bo od „bardzo łatwego i dość bezpiecznego poziomu aż do niesamowicie trudnego i krańcowo niebezpiecznego".

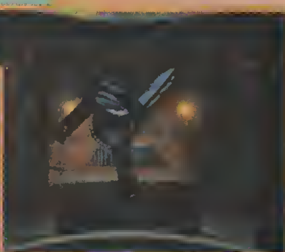
Obsługa gry jest bardzo prosta. Można poruszać się, używając myszy, jak i klawiatury. Za pomocą myszy wystarczy kliknąć na strzałkę kierunku ulokowaną na przyciskach nawigacji znajdujących się u dołu i pośrodku obrazu. Można używać przycisku Step lub Jump, gdy chcesz poruszać się szybciej. Także u dołu, ale z prawej strony obrazu, umiejscowione jest pudło na gitarę. To Twój schowek zawierający wszystkie rzeczy początkowe, a także te, które zdobędziesz lub weźmiesz podczas gry. Po lewej stronie obrazu znajduje się CD - przycisk, po którego naciśnięciu ukaże Ci się ekran stanu gry. Powinieneś sprawdzać go przez cały czas trwania Twojej przygody, gdyż znajdują się tam takie informacje, jak:

1. Physical Energy (energia życiowa) - reprezentująca Twoją moc ruchu oraz natężenie siły. Uzupełniana jest głównie dzięki jedzeniu.

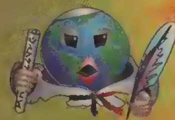






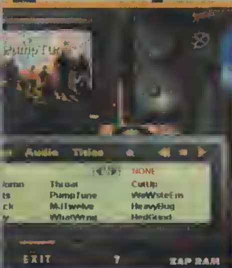














2. Mental Energy (energia umysłowa) - odpowiedzialna za siły Twojego umysłu i zdolność pozostawania czujnym. Jest ona głównie uzupełniana za pomocą snu.

3. Life Force (siła życiowa) - gdy owa wartość osiągnie zero, YOU ARE DEAD.

4. Cash (forsa) - pokazuje wszystkie pieniądze, jakie masz w banku.

5. Fame (sława) - ukazuje punkty, które wzrastają wraz z Twoim doświadczeniem.

O zbliżaniu się Twojej śmierci możesz dowiedzieć się bez otwierania ekranu stanu gry, ponieważ kiedy Twój poziom zdrowia zacznie spadać poniżej bezpiecznej granicy, CD - przycisk będzie zmieniać swój kolor. Kiedy będziesz blisko kresu swego żywota, stanie się on czerwony z wymownym sierpem lub kosą w centrum.

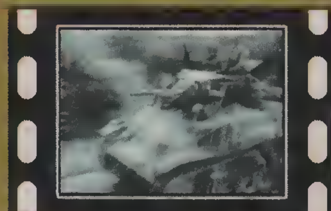
Przed przystąpieniem do gry masz możliwość obejrzenia trzech filmów intro. Pierwszy zapozna Cię z historią lat 1992 - 1998 oraz Twoją rolą, jako producenta wideo. Drugi wprowadzi Cię w zawiłości (i sposoby użycia) Twego ekwipunku, będąc również przewodnikiem po Personal Media Tower. Zaś trzeci ukaże Twoją podróż do „Distortion Dimension". Warto je zobaczyć, aby się wszystkiego dowiedzieć, chociaż nie tylko one będą Ci pomocne podczas gry. Musisz wiedzieć, iż przyda Ci się bardzo przejrzenie biblioteki, gdyż znajdziesz w książkach tam zgromadzonych wiele informacji o urządzeniach i ludziach z branży, a także dużo „gier w grze". Ważna pomoc znajduje się na ekranie stanu gry. Po jej użyciu dowiesz się przede wszystkim, jak walczyć z groźnymi przeciwnikami, jakimi są Wojownicy Gitary.

O grze tej można by się jeszcze długo rozwodzić. Należy przejść jednak do sedna tegoż opisu, a mianowicie oceny. Podsumowując więc wszystko, a przede wszystkim czas, który mile przy niej spędziłem, muszę przyznać, że jest to bardzo oryginalna, nowa gra przygodowa. Można (i trzeba) w niej odkrywać gigantyczny trójwymiarowy świat widziany Twoimi oczami, znaleźć i zabrać potrzebne Ci rzeczy, gromadzić i tracić bogactwo, rozmawiać (a raczej pertraktować) z innymi osobami oraz walczyć z Wojownikami Gitary i nie tylko. Mogę dodać, iż jest to gra o zabarwieniu, poza przygodowym oczywiście, zręcznościowym, logicznym i w pewnym sensie strategicznym (finanse oraz mediacja). Grafika jest szalona i w pelni oddaje odlotowy charakter gry. Wszystko dzieje się w środku gigantycznego, mieszającego umysł, kłującego w oczy trójwymiarowego wszechświata z pełną i dobrą animacją. Muzyka i efekty dźwiękowe to perełka, której nie mogę dać innej, jak tylko najwyższą ocenę. Są po prostu zwalająca z nóg. Jedyny mankament to Twój głos, który brzmi jak dźwięki wydawane przez robota. Nie zanudzając Cię zbytnio moimi dywagacjami, powiem na koniec tylko jedno. Gra ta potrafi naprawdę wciągnąć i warto w nią zagrać, gdyż jest czymś nowym i niespotykanym w swoim rodzaju. Po prostu cudo!

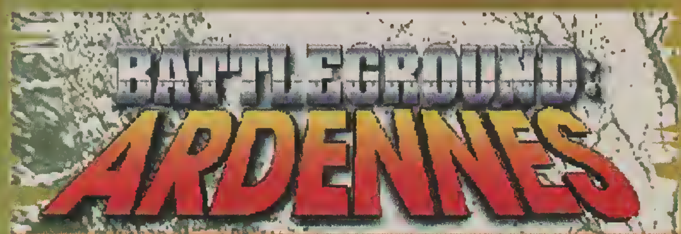
RAPOL









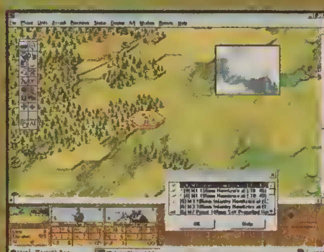


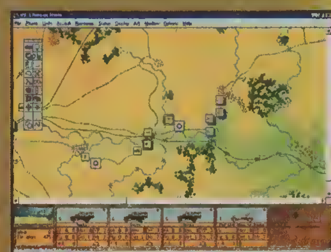
Producent: Empire/Talon Software

Pod koniec 1944 roku, gdy wojska radzieckie parły przez Polskę w zwycięskim marszu na Berlin, a na froncie zachodnim wojskom alianckim w dotarciu do granic Rzeszy przeszkadzała jedynie linia niemieckich fortyfikacji w Ardenach, wynik wojny wydawał się być przesądzony. Wtedy to Hitler wraz ze sztabem obmyślił plan ostatniej szansy, plan, który miał zmienić bieg historii. Jego istotą była gwałtowna kontrofensywa w Ardenach, a celem rozbicie antyfaszystowskiej koalicji państw zachodnich. Operacja ta otrzymała kryptonim „Wacht am Rheine" (Straż nad Renem) i zaskoczyła alianckie dowództwo co najmniej w takim samym stopniu, jak lądowanie w Normandii zaskoczyło hitlerowców. W największej tajemnicy, pod osłoną nocy, Niemcy sprowadzali na front doborowe dywizje pancerne; nowo formowane dywizje piechoty Volksgrenadier kierowane były do ukrytych w lasach miejsc koncentracji - wszystko to kosztem osłabienia frontu wschodniego, dzięki czemu to wojska z czerwoną gwiazdą jako pierwsze dotarły do Berlina w maju 1945 roku.

Szesnastego grudnia 1944, przed świtem, niemieckie jednostki piechoty i czołgów rozpoczęły kontrofensywę w Ardenach, początkowo osiągając kompletne zaskoczenie. Niedoświadczone amerykańskie oddziały, pomimo bohaterskiej postawy, zmuszone zostały do wycofania się, złożenia broni lub też uległy kompletnemu zniszczeniu. Przez wybitą natarciami piechoty wyrwę we froncie ruszyły hitlerowskie dywizje pancerne, wyposażone w najlepsze czołgi II Wojny Światowej - Tygrysy i Pantery. Amerykanie przeciwstawić im mogli jedynie średnie czołgi Sherman, które w bezpośrednim starciu nie byly w stanie zrobić większej krzywdy ciężkim maszynom niemieckim, przestarzałe działa przeciwpancerne oraz „zielonych" żołnierzy. Co gorsza, pogoda uniemożliwiała użycie lotnictwa, przez co dziedzina, w której alianci mieli największą przewagę, została wyeliminowana. Ponadto przez pierwszych kilkanaście godzin alianckie dowództwo naczelne nie miało pełnych informacji o skali działań nieprzyjaciela, co wstrzymało decyzję o wprowadzeniu do walki odwodów i pozostawiło walczących w polu żołnierzy bez zintegrowanego planu działań. Jedynie dzięki heroicznej postawie obrońców niemiecka ofensywa została opóźniona i w efekcie powstrzymana.

Gra **Battleground Ardennes** odzwierciedla tamte gorące chwile. Dowodzić w niej możesz zarówno oddziałami niemieckimi, jak i alianckimi. Ponadto jeśli bardzo chcesz, to i po kabelku da się zagrać (to już chyba staje się standardem). Dowodzenie odbywa się na poziomie plutonów, a rozkazy wydaje się w poszczególnych fazach. Zasadniczo jednostki mogą, w zależności od fazy, robić trzy rzeczy: strzelać, ruszać się lub nacierać, przy czym najczęściej strzelają (jak to na wojnie). Każdy oddział ma kilka współczynników cyfrowych określających jego morale, siłę natarcia, skuteczność ognia,







wartość obrony oraz punkty ruchu; cechy te mogą być modyfikowane przez teren, warunki atmosferyczne oraz poziom poniesionych strat. W celu rozstrzygnięcia wyniku ostrzału lub starcia program porównuje odpowiednie cyferki, symuluje rzut kością dziesięciościenną, a następnie podaje rezultat, przy czym może on być różny: jednostka może zostać rozproszona (disrupted), co obniża jej współczynniki o połowę; może ponieść straty, co prowadzi do obniżenia morale i skuteczności, a nawet do jej zniszczenia; może też porzucić zajmowaną pozycję i wycofać się na sąsiednie pole. Często wyżej wymienione efekty występują łącznie, skutecznie wykluczając daną jednostkę na jakiś czas z walki; równie często rezultat bywa zerowy (żadna z powyższych sytuacji nie zachodzi).

Do wyboru jest dwadzieścia sześć scenariuszy symulujących kluczowe potyczki operacji w dniach od szesnastego grudnia 1944 do drugiego stycznia 1945 oraz jeden scenariusz treningowy. Nie są one powiązane w kampanię w takim sensie, że wynik jednej bitwy wpływa na kolejną, natomiast stanowią solidne historyczne studium poszczególnych etapów niemieckiej kontrofensywy. Różnią się stopniem komplikacji - w niektórych dowodzisz jedynie kilkoma plutonami piechoty i oddziałem moździerzy. w innych zaś masz do dyspozycji czołgi, środki transportu, działa przeciwpancerne oraz lotnictwo. Jednostki przedstawione są w formie figurek na trójwymiarowej, plastycznej planszy podzielonej na heksagonalne pola. Wygląda to prześlicznie - ciężarówki stoją wśród drzew, figurki żołnierzy kryją się pomiędzy wiejskimi zabudowaniami, a artyleria stawia najprawdziwszą zasłonę dymną. Alternatywnie, konserwatyści mogą włączyć sobie widok klasyczny (znany choćby z **V for Victory**) - płaską mapę terenu z prostokątnymi symbolami oddziałów. Ponadto wszystkie działania obficie ilustrowane są fragmentami autentycznych kronik filmowych z okresu II Wojny Światowej oraz odpowiednimi dźwiękami - hukiem strzałów, świstem rykoszetów czy okrzykami szturmującej piechoty.

Przyznać trzeba, że mocną stroną gry jest „inteligencja komputera". Komputerowy przeciwnik nie przeprowadza ataków schematycznie, lecz przystosowuje się do strategii obranej przez gracza. Ponadto, dzięki zastosowaniu elementu ograniczenia widoczności (na przykład przez mgłę, zarośla, wzgórza czy wspomnianą już zasłonę dymną) możliwe jest wykonywanie zaskakujących manewrów, zachodzenie przeciwnika od tyłu lub też zastawianie zasadzek, co w swej taktyce komputer nałogowo wykorzystuje. Na szczęście program jest „uczciwy", dzięki czemu w walce gracz może używać tych samych sztuczek, aby wykończyć przeciwnika. Poza tym dość dobrze rozwiązany jest panel sterowania - wszystkie rozkazy wydaje się z rozwijanego menu, a te najczęściej używane zostały „wyrzucone" na główny ekran w formie małych ikonek, dzięki czemu opanowanie go z instrukcją w ręku zajmuje niecały kwadrans. Dodatkowo podstawowe polecenia, takie jak rozkaz marszu, ostrzału czy ataku, zostały przypisane prawemu przyciskowi myszy, podczas gdy lewy służy do bezpośredniego wybierania jednostki z mapy. Dzięki temu sterowanie grą jest przejrzyste i przyjemne, bez żadnych dwuznaczności; przyznać wszelako trzeba, że po pewnym czasie uciążliwe staje się nieustanne klikanie na mapie, zwłaszcza podczas przemieszczania większych ilości jednostek. Autorzy założyli sobie, że na jednym heksie nie mogą znajdować się więcej niż cztery żetony, co uniemożliwia tworzenie większych zgrupowań w celu wygodnego ich przemieszczania; ta sama cecha doskonale za to symuluje proces tworzenia się korków na drogach - wystarczy, że przy szosie stoi jeden moździerz i już trzeba rozbijać cały konwój, który potem blokuje kolejne pola. O ile sama idea ograniczenia ilości jednostek na polu jest całkiem rozsądna (w końcu ile plutonów piechoty może łazić po obszarze kilkuset metrów kwadratowych), to realizm ich transportu został rozwiązany w sposób nadmiernie realistyczny, co odbija się na grywalności gry. Przecież podczas prawdziwych operacji militarnych transport jest jednym z najważniejszych elementów i specjalne jednostki dbają o to, by przebiegał on sprawnie i bez zakłóceń. Poza tym można było chyba pomyśleć o wyznaczaniu konwojom tras przejazdów, zamiast zmuszać gracza do ręcznego przewalania dziesiątków żetonów. Są to jednak na szczęście jedyne poważne wady programu i z pewnością nie wpływają dramatycznie na jego grywalność.





Dawno temu, w czasach gdy myślano, że komputery służą do sadzenia buraków, bardzo popularne były gry planszowe. Ich specyficzną część stanowiły planszowe symulacje strategiczne, z bardzo skomplikowanymi zestawami reguł, rozgrywane na heksagonalnych planszach przy pomocy żetonów (w bardziej cywilizowanych krajach używano figurek), tabel i kości. W Polsce jako jedne z pierwszych w masowej sprzedaży pojawiły się gry firmy Encore (czy ktoś o niej jeszcze pamięta?); pamiętam całonocne nasiadówy z kilkoma znajomymi, gdy namiętnie walczyliśmy na polach Pelennoru albo rozgrywaliśmy niekończące się bitwy napoleońskie. A najbardziej zachwycony byłem, gdy po raz pierwszy zagrałem używając figurek. Do tej właśnie chlubnej tradycji gier strategicznych bezpośrednio nawiązuje **Battleground Ardennes**. Są tu figurki, współczynniki i tabele; co ważniejsze, komputer gra całkiem inteligentnie, choć oczywiście nie dorównuje człowiekowi - zresztą chyba jeszcze długo procesor i algorytmy nie będą w stanie zastąpić żywego przeciwnika przy grach tego typu. Tak naprawdę, pomimo wszystkich moich pochwał pod adresem „pomysłowości" komputera, bardzo łatwo jest go ograć (o ile nie posiada miażdżącej przewagi) - wystarczy skoncentrować wszystkie siły na wybranym punkcie, pozostawiając jedynie minimalną ilość wojska na pozostałych odcinkach frontu. Jest to sposób szczególnie skuteczny podczas ataku, chociaż sprawdza się także w obronie. Człowiek szybko znalazłby na to jakiś sposób, na przykład ataki podjazdowe, zajmowanie ważnych strategicznie punktów czy też ciągłe nękanie ostrzałem artyleryjskim. Natomiast komputer... no cóż, w zasadzie niby robi to samo, ale na niewielką skalę, po czym i tak zwykle w końcu angażuje do akcji wszystkie swoje siły i cała walka sprowadza się do wymiany strzałów, w której wygrywa strona, która szybciej skoncentrowała wojska na danym odcinku (czyli człowiek). Może i takie były realia wojny, ale gdzie tu myślenie strategiczne? No dobrze, za bardzo się czepiam, wszak przecież **Battleground Ardennnes** jest grą na skalę taktyczną... I w takiej roli spisuje się znakomicie.

Niezależnie od powyższych uwag, **Battleground Ardennnes** jest dobrą, wciągającą grą, wartą poświęcenia przynajmniej kilkunastu godzin. Do instrukcji dołączone jest bardzo dobre opracowanie historyczne, podające szczegóły na temat liczebności i uzbrojenia obu armii, jak również dokładny opis najważniejszych działań podczas niemieckiej kontrofensywy w Ardenach. Napisany jest on w stylu popularnych powieści historyczno-dokumentalnych, takich jak „Najdłuższy dzień" czy „O jeden most za daleko", dzięki czemu po przeczytaniu kilku rozdziałów człowiek rwie się do komputera, aby zobaczyć „jak to naprawdę było" i osobiście wziąć udział w barwnie opisanych zdarzeniach... Szkoda tylko, że po angielsku - może polski dystrybutor pokusi się o przetłumaczenie całości instrukcji i podręcznika, co przecież wydatnie podnosi rynkową wartość produktu.

Na koniec dla wszystkich, którym **Battleground Ardennnes** przypadł do gustu, mam dobrą wiadomość: firma **Empire** planuje wydanie całej serii ***Battlegroundów***, obejmującej różne epoki historyczne. Jeśli zostaną z nich usunięte usterki **Battleground Ardennnes**, to jest szansa, że podbiją one rynek i serca tych strategów, którzy kochają planszówki (a nie jakieś tam ***Warcrafty***), ale nie mają nikogo, kto chciałby spędzić z nimi całą noc, przestawiając figurki.

Michał J. Adamczak

Battleground Ardennnes

7 6 7

STRATEGICZNA

PC

386 DX/33MHz
4 MB RAM
SVGA, Windows

Dystrybutor:

MarkSoft
ul. Lipińska 2
01-883 Warszawa
tel. 663 93 90



Knight's Chase

Świat gier komputerowych rządzi się prawie tymi samymi prawami, co świat książek lub kina. Weźmy pod łupę na przykład zagadnienie popularności danej pozycji. Do dobrej lektury lub filmu często wraca się po jakimś czasie, aby nieco odświeżyć sobie wspomnienia z nią/nim związane. Bardzo podobnie jest z grami, szczególnie tymi, które miesiącami okupują czołowe pozycje na listach przebojów. Z reguły jeszcze dłużej pozostają one potem na twardych dyskach miłośników gier, tak aby w każdym momencie można było do nich wrócić. Oczywiście, zdarzają się również niewypały. Ich los jest równie żałosny, jak mała jest popularność powiedzmy podręcznika obsługi kosiarki do trawy. Tony takich gier zalegają później półki sklepowe i listy programów oferowanych przez firmy wysyłające software pocztą.

Istnieją również gry, o które mówi się później, że stanowią istotny przełom w jakiejś tam dziedzinie, podobnie jak na przykład *Terminator 2* i *Jurrasic Park* stanowiły wielki krok naprzód w wykorzystaniu komputerowej animacji i grafiki w filmie. Jedną z takich gier z pewnością było *Alone in the Dark*, pierwszy chyba program w historii komputerów, który zdołał wykreować atmosferę grozy i tajemniczości zarezerwowaną do tej pory tylko dla horrorów. Pod tym względem dzieło chłopców z **Infogrames** stanowiło naprawdę wielki przełom.

ZAMEK D(R)ESZCZOWCÓW

Od tamtej pory minęło kilka lat oraz wydane zostały dwie kolejne części *Alone in the Dark*. Jednocześnie w **Infogrames** cały czas trwały prace nad nowym dreszczowcem. Długo zastanawiano się, gdzie by tu umieścić jego akcję, aż w końcu zdecydowano, że nic tak nie wpływa na człowieka, jak pobyt nocą w średniowiecznym zameczysku, najlepiej w jego dolnej, przeznaczonej dla więźniów części, zwanej lochami, pośród watahy różnego rodzaju duchów, z których większość bynajmniej nie darzy intruza sympatią. Jak pomyślano, tak zrobiono, i tym sposobem **Knight's Chase**, pierwsza część nowej trylogii **Infogrames** zatytułowanej **Time Gate**, w przeważającej części rozgrywa się w pomieszczeniach zamkniętych (dosłownie i w przenośni) ponurego zamczyska. To w ich zakamarkach Wiliam Tibbs, młody Amerykanin studiujący prawo w Paryżu, musi odnaleźć swoją ukochaną Juliette, która została porwana przez tajemniczego Wolframa, sługę Ciemności. Cały problem w tym, że przebywa on, a wraz z nim pewnie i jego ukochana, w lochach Zamku Templariuszy w roku... 1329! Mamy więc tajemnicę, postać negatywną, którą należy pokonać, wątek miłosny i podróż w czasie. Jak na jedną opowieść, wątków aż nadto.

LUSTRZANE ODBICIE

Po włączeniu programu ukazuje się całkiem miłe intro wprowadzające Cię do gry. W chwilę później stoisz już przed wejściem do Muzeum Historii mającym swoją siedzibę w byłym zamku Templariuszy i od razu wpadasz w zachwyt urzeczony wspaniałą grafiką. Ten stan trwa jakiś czas, przez który zdążysz zwiedzić pewnie tych kilka pomieszczeń muzeum otwartych dla gości, potem zaś upojenie mija. Nie licząc kilku ulepszeń, to co widzimy na ekranie, wygląda jak żywe odbicie *Alone in the Dark*. Sylwetki ludzi składające się z interesujących, acz mało przypominających człowieka powierzchni płaskich, ten sam kiepski i mało dokładny interfejs kierowania ruchami postaci, i w końcu te same, najbardziej niepraktyczne z możliwych kąty ustawienia kamery, spod których obserwujesz swoją postać. Nie dosyć, że w niektórych momentach bohater całkowicie znika z pola widzenia, to czasami nie widzisz również, iż z danego pomieszczenia prowadzą również inne wyjścia poza tym, którym do niego wszedłeś. Kilka razy przekonałem się o tym naocznie, gdy baraszkując po jakichś pokojach, po zmianie aktywnej kamery ze zdziwieniem stwierdziłem, że znajdują się w nich również inne drzwi i to wcale nie zamknięte.

Gwoli sprawiedliwości trzeba dodać, że ten ostatni mankament w dużej mierze został naprawiony przynajmniej w odniesieniu do walki, w której trakcie można zmieniać kąt patrzenia kamery stosownie do potrzeb. Jest to wielka zaleta, nie wiem jednak czemu tego samego ulepszenia nie wprowadzono do całej gry, która w przeważającej części upływa Ci w końcu na penetrowaniu, szukaniu i wciskaniu się w różne zakamarki. Znacznie ułatwiłoby to zabawę, a w wielu przypadkach skróciłoby czas potrzebny na odnalezienie jakiegoś przedmiotu, widocznego wprawdzie, ale nie bardzo rzucającego się w oczy z aktywnej w danym momencie kamery.

Te bądź co bądź drobne niedociągnięcia w odniesieniu do grafiki nie przekreślają jednak bardzo pozytywnego obrazu gry, jaki wynosi się po kilku godzinach zabawy z **Knight's Chase**. Rzecz w tym jednak, że usterki te ciągną się już od czasów *Alone in the Dark* i ktoś mógłby je w końcu usunąć.

CO W TRAWIE PISZCZY I DLACZEGO TAK CICHO

Żadnych uwag tego typu nie mam na szczęście w odniesieniu do oprawy muzycznej programu. Dysponując najprostszym nawet Sound Blasterem z powodzeniem można wysłuchać wszystkich towarzyszących grze średniowiecznych melodii. Nie powinno być też żadnych kłopotów ze zrozumieniem dialogów, zakładając oczywiście, że angielski nie jest językiem równie tajemniczym, co celtycki. Tak między bogiem a prawdą, dialogów nie nasłuchasz się jednak tutaj zbyt wielu, gdyż większą część gry spędzisz samotnie. Oczywiście, od czasu do czasu będziesz musiał sięgnąć po miecz, aby poskromić jakiegoś nazbyt popędliwego rycerza, większość gry upłynie Ci jednak na intensywnym główkowaniu, w jaki sposób myśleli ludzie Średniowiecza, tudzież autorzy programu. W sumie sprowadza się to do stwierdzenia jednego prostego faktu, iż zagadki, jakie napotkasz na swojej drodze nie są najłatwiejsze do rozwiązania. Często będziesz musiał cofać się, aby przypomnieć sobie jakiś z pozoru błahy wcześniej fakt, który później okaże się nieodzowny, aby ruszyć naprzód. Porównując **Knight's Chase** z *Alone in the Dark* bez żadnych wątpliwości mogę stwierdzić, że ten ostatni był znacznie prostszy, choćby z tego prostego względu, że udało mi się go skończyć. Natomiast z **Knight's Chase** sztuka ta jeszcze mi się nie udała.

Jeśli ktoś, a wiem, że takich ludzi jest wielu, nie boi się ciemności, historii i przede wszystkim zagadek, na które (pozornie) nie ma odpowiedzi, a po serii trzech Samotnych w Ciemności nie zbrzydło mu jeszcze błąkanie się po nawiedzonych przez duchy miejscach, to **Knight's Chase** będzie dla niego idealną rozrywką na długie godziny. Mam przy tym nadzieję, że firma Mirage, dystrybutor programu w Polsce, zajmie się również dwiema pozostałymi częściami trylogii **Time Gate**, które mam nadzieję ukażą się już wkrótce. Ja jednak nie zamierzam na nie nawet spojrzeć, jeśli usterki, o których tutaj wspomniałem, nadal będą obecne.

Piotr Orcholski





Knight's Chase

8 8 7

PRZYGODOWA

PC

486 DX/33 MHz
8 MB RAM
VGA, 35 MB, CD x2

Dystrybutor:
Mirage Software
ul. Gen. Abrahama 4
03-982 Warszawa
tel. 671 77 77



METAL KOMBAT

Producent: MarkSoft

Recz dzieje się w przyszłości. Na skutek wojny atomowej, ludzkość ulega całkowitej zagładzie, a świat zostaje opanowany przez roboty. Dwa rywalizujące ze sobą systemy (rasy?) czyli Aminet oraz Centralny System PC podejmują się konfrontacji. Kolejna apokalipsa wisi na włosku. Jako przedstawiciel Aminetu zostajesz wyznaczony do uratowania go. Aby zakończyć szybko wojnę, musisz zniszczyć procesor centralny CS-PC, serce wroga... Fabuła, jak widać, dosyć banalna, ale wystarczająca, by stać się punktem wyjściowym dla gra **Metal Kombat**.

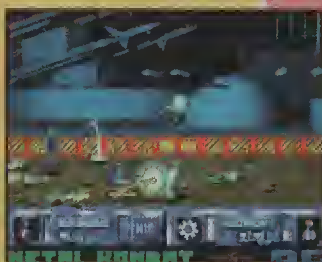




Do dyspozycji masz sześć postaci. Twoje zadanie jest bardzo proste - idziesz przed siebie (a właściwie wzdłuż ekranu) i zabijasz wszystko, co się rusza. Czasami jakiś zbłąkany samolot zrzuci Ci jakąś przydatną broń. Musisz ją podnieść, a dopiero później użyć. Samo podnoszenie przedmiotów jest bardzo źle rozwiązane i trzeba się sporo naschylać, zanim uda się to zrobić. Poza tym animacja postaci nie jest najlepsza, jak na dzisiejsze czasy. Nie ma także płynnego przejścia obrazu, co również nie wpływa na atrakcyjność gry. Jedyne co na nią wpływa pozytywnie to sceneria, która jest dosyć dobrze wykonana.

Misje są zróżnicowane. W niektórych musisz iść i walczyć z przeciwnikiem, w innych, posiadając tylko celownik, strzelać we wszystko co się rusza. W niektórych misjach możesz również wykorzystać znajdujące się pojazdy. Za największy plus gry uważam możliwość gry dla dwóch osób. W myśl starej maksymy „co dwie głowy, to nie jedna", można wspólnie zmieść wszystkie roboty w pył. Po każdej ukończonej misji otrzymujesz kod, dzięki któremu nie musisz wszystkiego przechodzić od początku. Do programu dołączony został plakat wraz z instrukcją gry.

Arkadiusz Matczyński





Metal Kombat

6 5 5

ZRĘCZNOŚCIOWA

1 MB RAM

Dystrybutor:
MarkSoft
ul. Lipińska 2
01-883 Warszawa
tel. 663 93 90

KUPIEC

Producent: TimSoft

Kupiec jest grą handlową, której akcja dzieje się w pewnej baśniowej krainie, gdzie wszystko jest możliwe. Posiadając wóz, 220 dukatów i trochę sprytu musisz pomnożyć swój kapitał. Grę rozpoczynasz w niewielkiej osadzie. Musisz zakupić towary, by je następnie sprzedać z zyskiem w innym miejscu. Możesz także zajrzeć do karczmy, by napić się piwka i poznać ciekawych ludzi. Jeżeli swojemu rozmówcy postawisz odpowiedni napój to być może dowiesz się ciekawych, przydatnych Ci informacji. Nie stawiaj jednak mu więcej, niż dwa drinki, bo ówcześni mieszkańcy mieli dosyć słabe głowy i natychmiast zasypiali. Podczas rozmowy możesz otrzymać propozycję zakupu mapy skarbu. Warto ją mieć w swoich zbiorach, gdyż można na niej nieźle zarobić. W karczmie także możesz zwerbować pomocników, jednak każdy się odpowiednio ceni i powinieneś dopiero to zrobić, gdy będziesz posiadał już dosyć dużo gotówki. Oprócz karczmy w miastach znajdują się także kantory. W nich możesz sprzedać klejnoty oraz zakupić bądź sprzedać wóz.

Jak to w życiu bywa, początki handlu bywają zawsze najtrudniejsze. Dlatego też powinieneś podjąć właściwą decyzję odnośnie zakupu odpowiedniego towaru. Poza tym powinieneś sprawdzić na mapie, gdzie aktualnie się znajdujesz i jakie miasta są w Twoim zasięgu. Mapa posiada jedyną animację w grze. Najeżdżając na odpowiednie miasto, kopalnię czy osadę, otrzymujesz informację o produkcji dóbr na danym obszarze. Dzięki temu możesz przewidywać, które z artykułów będą tam tańsze i co ewentualnie opłaci się tam sprzedać. Jeśli uda Ci się osiągnąć na tyle wysokie dochody, że po dokonaniu zakupów pozostaną Ci jeszcze dukaty, to jest to znak, że powinieneś zakupić dodatkowy wóz. Wiąże się to także z zatrudnieniem większego personelu. Mając jednak dużo towarów będziesz miał większą pewność, że któryś z towarów sprzedasz z zyskiem. Nie wydawaj nigdy pieniędzy do samego końca, mogą bowiem wystąpić różne perypetie losowe. Możesz spotkać bandę pragnącą się szybko i łatwo wzbogacić Twoim kosztem, bądź też będziesz musiał wydać dodatkowe dukaty na zreperowanie urwanego koła.

Grafika w grze ma charakter komiksowy. Kolorowe, zabawne postacie mogą się podobać. Autorzy wykorzystali amigowskie okienka i nowo wywołany ekran nakłada się na stary. Możesz także dowolnie je przesuwać. Jeśli chodzi o muzykę, to jest tutaj tylko jeden powtarzający się utwór.

Na pozór gra ma nieskomplikowaną fabułę, lecz mimo wszystko nie jest ona łatwa. Jeżeli lubisz handlówki, to z pewnością spróbujesz stać się milionerem.

Arkadiusz Matczyński





Kupiec

6 5 6

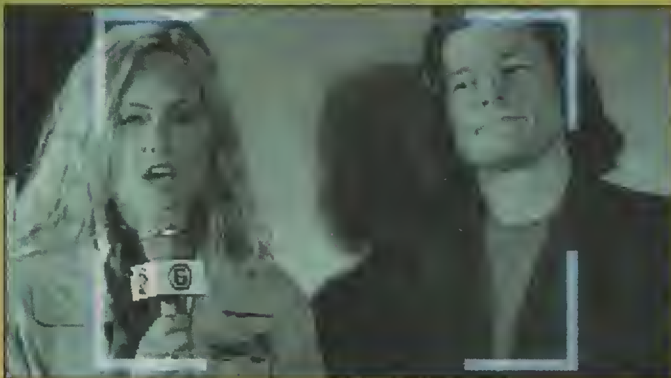
STRATEGICZNA

1 MB RAM



GABRIEL KNIGHT 2
rozwiązanie

Producent: Sierra



Rozdział 1.

Właśnie się obudziłeś. Zajrzyj do stojącej koło szafki torby i weź z niej portfel, listy i sztylet. Przeczytaj notkę na szafie i zabierz kluczyki do samochodu z haczyka obok drzwi. Przeczytaj list od Grace i na jednej z leżących na stole kartek napisz odpowiedź. Przeczytaj też list od prawnika Ubergrau i przejrzyj gazetę.

Wyjdź na zewnątrz. Idź w prawo. Przed lasem znajdziesz na ziemi kępkę włosów, a obok pnia (?) - ślad wilczej stopy. W małym pomieszczeniu po lewej rzuć okiem na cement. Od razu wyprodukujesz trochę zaprawy. Zabierz wiadro i użyj go na ziemi koło pnia. Weź uzyskany w ten sposób odcisk. Teraz użyj kluczyków na Volkswagenie (co, chciałeś Mercedesa?).

Wybierz się do ZOO w Thalkirchen. Pooglądaj sobie tablice i zwierzęta, aż przyjdzie Thomas, opiekun wilków. Wypytaj go o wszystko, a następnie idź do biura Dr. Klingmanna. Porozmawiaj z nim i rzuć okiem na leżącą na biurku krótkofalówkę.



Wróć teraz na farmę. Popatrz na swoje taśmy. Do kieszeni A włóż kasetę z rozmową z Klingmannem, a do kieszeni B czystą taśmę. Wybierz opcję SPLICE i nagraj następującą wiadomość: „Thomas? Herr Doktor Klingmann here. Show our wolves to Mr. Knight.“ Wróć do ZOO i idź do biura doktorka. Przez krótkofalówkę nadaj wiadomość z kasety. Z kieszeni płaszcza zabierz receptę. Idź do Thomasa. Gdy wilk podejdzie bliżej, wyrwij mu trochę włosów. Ups! Zapamiętaj: nie bawić się więcej z wilkami.

Ponownie jedź na farmę. Obejrzyj dokładnie receptę. Z drugiej strony jest jakiś dziwny napis. Obejrzyj go w lustrze. Odczytasz adres: Dienerstrasse 54. Jedź do adwokata (Marienplatz 21, w lewo po wyjściu z metra). Porozmawiaj z nim i poproś, aby skontaktował się z profesorem, który przeanalizuje dla Ciebie próbki wilczych włosów. Gdy Ubergrau zatelefonuje na uniwersytet, pojedź tam. Pogadaj z Michaelem. Daj mu włosy oraz odcisk stopy.

Wróć na Marienplatz i idź w prawo, aż dojdziesz do poczty. Kliknij listem do Grace na drzwiach - zostanie wysłany. Ponownie odwiedź prawnika. Dowiesz się, że „recepta“ Klingmanna to w rzeczywistości licencja łowiecka, a pod odczytanym w lustrze adresem mieści się ekskluzywny klub myśliwski. Udaj się więc na Dienerstrasse 54. Niestety, nie zostaniesz wpuszczony. Wróć do Ubergrau'a i poproś o papiery rodzinne. Wyjdź na miasto i strać trochę czasu. Możesz pojechać na posterunek na Prinzregentenplatz. Nie uda Ci się porozmawiać z komisarzem Leberem, ale obejrzysz jajcarski filmik. Znowu idź do adwokata. Papiery powinny już czekać. Zabierz je i pokaż lokajowi z klubu.

Rozdział 2.

Do akcji wkracza asystentka Gabriela - Grace. Zajrzyj do szafy. Sprawdź drzwi obok łóżka. Zejdź na dół. Porozmawiaj z Gerdą. Wyjdź na zewnątrz i przyjrzyj się samochodowi.



Wróć i spytaj Gerdę o kluczyki. Chyba pójdziesz do miasta pieszo. Gdy tam dotrzesz, zajrzyj do pubu Gasthof Goldener Lowe. Pogadaj z „barmanem“. Po wyjściu zapukaj do dużych, niebieskich drzwi miejscowego ratusza i wypytaj o wszystko burmistrza. Możesz też zajrzeć do kościoła.

Wróć do zamku Schloss Ritter i idź do sypialni. Jeśli robotnik jeszcze nie wyszedł, poobijaj się po miasteczku lub pogadaj z Gerdą. Gdy gość wreszcie sobie pójdzie, zajrzyj do jego skrzynki z narzędziami. Weź śrubokręt i włóż go do niewielkiego otworu w ścianie kominka. Otwórz teraz szafę. Wygląda na to, że ukryte przejście stoi przed tobą otworem. Idź w prawo. Dotrzesz do pokoju Gerdy. Popatrz na stojące na stoliku zdjęcie. Zabierz klucz z szafy i wróć do swego pokoju.

Wypróbuj klucz na zamkniętych drzwiach. O, pasuje! Znajdziesz się w bibliotece. Przeczytaj książkę o wilkołakach (szukaj jej na środkowym regale) oraz list, który w niej znajdziesz. Wpadnie Gerda i trochę się pokłócicie. Gdy wyjdzie, poszukaj dzienników Christiana i Victora Rittera (oba są na regale po prawej). Obydwa dokładnie przeczytaj. Przejrzyj papiery na biurku. Powinieneś znaleźć wizytówkę profesora Barclay'a. Zadzwoń do niego (użyj wizytówki na telefonie).

Idź teraz do miasta i poproś burmistrza o pokazanie lochów. Gdy tam będziesz, rzuć okiem na okno, a nawet wyjrzyj przez nie. Ponownie idź do burmistrza. Po rozmowie dostaniesz notkę, którą pokaż księdzu w kościele. Otrzymasz stare akta kościelne. Daj je burmistrzowi, a on przetłumaczy je dla Ciebie. Teraz porozmawiaj z dziadkiem w pubie i rozejrzyj się po pomieszczeniu. Używając maszyny w bibliotece, napisz list do Gabriela i zapakuj go do koperty wraz z książkami. Pokaż przesyłkę Gerdzie, a otrzymasz adres. Teraz idź na pocztę (obok pubu). Zadzwoń do drzwi, a gdy kobieta podejdzie do okienka, daj jej kopertę. Nie zapomnij o uiszczeniu opłaty.

Rozdział 3.

Zacznij od przeczytania gazety. Wygląda na to, że wilki znowu atakują. Pojedź do biura Ubergrau i odbierz paczkę od Grace. Przeczytaj list i książki. Pogadaj z prawnikiem. Idź na Dienerstrasse. Spróbuj zawołać komisarza Lebera. Niestety, zostaniesz zignorowany. Porozmawiaj z dziennikarką i pokaż jej wyniki analizy wilczych włosów. Teraz Leber napewno Cię zauważy. Pogadaj z nim, a potem udaj się do sklepu z zegarami na Marienplatz i kup zegar z dzięciołem (to ten, który leży na ladzie). Idź do klubu łowieckiego i pogadaj z Xaverem. Rozejrzyj się po klubie. Zauważysz, że jedne z drzwi są zamknięte. Ukryj zegar w doniczce i wróć do Xavera. Gdy



Freistaat Bayern Zeitung

KILLERWÖLFE SCHLAGEN IN DER INNENSTADT WIEDER ZU!

Der letzte - und bislang grausamste - Vorfall versetzte die Bevölkerung in Angst und Schrecken, und die Behörden sehen machtlos zu. Heute morgen gegen 1 Uhr haben die Killerwölfe ihr sechstes Opfer gefordert und dies mitten in der Innenstadt. In einer Nebenstraße der Dienerstraße, nicht weit vom Marienplatz und dem Rathaus, schlugen die Mordbestien wieder zu.

Die Leiche wurde gegen 1.15 Uhr in der Althofstraße entdeckt, als die Pflastersteine in dem kleinen Hof noch immer mit Blut bedeckt waren





rozlegnie się pukanie, gość wyjdzie. Szybko zabierz klucz z szuflady. Poczekaj, aż koleś wróci, a wtedy idź do zamkniętych drzwi i otwórz je „pożyczonym" kluczem. Wyjmij zegar z doniczki, nakręć go i schowaj ponownie. Gdy Xaver znowu wyjdzie, odłóż klucz na miejsce.

Zejdź do piwnicy. Obejrzyj głowy zwierząt, bronie oraz zdjęcia na ścianach. Przyjrzyj się też przedmiotom ze stolika. Koniecznie zajrzyj do notesu. Wejdzie von Zell i wyprosi Cię na górę. Tam wypytaj go o wszystko. Spójrz na wizytówkę von Glowera. Pojedź do jego domu (Perlach). Porozmawiaj z nim i obejrzyj maskę.

Teraz jedź na posterunek i pogadaj z Leberem. Obejrzyj mapę na ścianie i spisz do notesu numer telefonu z kartki po lewej.

Wróć na farmę i użyj strony z notatnika na telefonie. Napisz list do Grace. Odwiedź adwokata i poproś go o pomoc. Zgodzi się zebrać potrzebne Ci informacje na następny dzień. W drodze do klubu wyślij list na poczcie. W klubie porozmawiaj z Priessem, a potem także z von Aignerem i Hennemannem. Von Zell i Klingmann nie będą tacy rozmowni, jednak jest na to sposób. Weź czasopismo ze stolika i ukryj swój dyktafon między stronami. Teraz spokojnie odłóż gazetę na miejsce. Zabierzesz ją później.

Rozdział 4.

Zacznij dzień od odwiedzenia poczty. Dostaniesz list od Gabriela. Przeczytaj go. Idź do pubu. Pogadaj z państwem Smith i poproś o czytanie z kart. W krypcie kościelnej spotkasz Gerdę. Pogadaj z nią i wróć do Schloss Ritter. Otwórz tajne przejście i tym razem idź schodami w dół. Zerwij róże i idź do kościoła. Połóż je na trumnie, przy której stoi Gerda. Zdobędziesz kluczyki do BMW Gabriela.

Pojedź do zamku Neuschwanstein i dokładnie obejrzyj wszystkie pomieszczenia, wszystkie przedmioty i obrazy. Na każdym ekranie naciskaj przycisk TOUR TAPE w lewym dolnym rogu ekranu. Po zwiedzeniu hallu, sypialni, kapliczki, salonu, groty, studium i singer's hall opuść zamek i jedź do muzeum Herrencheimsee. Kup bilet. Obejrzyj dokładnie wszystkie eksponaty i przeczytaj tabliczki pod nimi. Zapytaj kasjerkę o pamiętnik Ludwika II i Wagnera. Na mapie powinna pojawić się nowa lokacja - muzeum Wagnera. Jeśli tak się nie stało, jeszcze raz sprawdź eksponaty w muzeum. Czy czegoś nie przeoczyłeś?

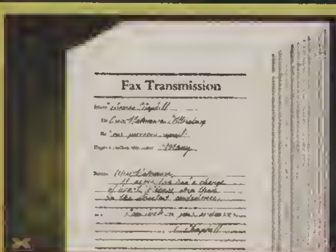
Ponownie odwiedź pub i poproś dziadka, aby sprowadził Smithów. Porozmawiaj z nimi o wszystkim. Idź do Schloss Ritter. Gerda powie, że dzwonił Barclay. Skorzystaj z telefonu w bibliotece, żeby się z nim skontaktować. Gość poda Ci numer niemieckiego historyka, Dallmeiera. Zadzwoń do niego i umów się na spotkanie w Starnberger See. Następnie pojedź tam i idź w lewo aż do barierki. Gdy przyjdzie Dallmeier, pogadaj z nim na każdy temat. Spytaj Gerdę o „special permit". W bibliotece, na lewym regale, znajdziesz napisaną po angielsku biografię Ludwika II. Przeczytaj ją i napisz list do Gabriela. Użyj biografii na telefonie, aby skontaktować się z wydawcą. Otrzymasz numer autora, pod który natychmiast zadzwoń. Na poczcie znanym sposobem wyślij list. Zainteresuj się rosnącym obok kościoła białym kwiatem. Zauważy to ksiądz i zerwie dla Ciebie roślinkę. Pojedź do Starnberger See i wrzuć lilię do wody.

Jedź do muzeum Wagnera w Bayreuth. Jest nieczynne, ale jeśli pogadasz z Georgiem, zostaniesz wpuszczony. Obejrzyj wszystkie eksponaty i tabliczki pod nimi, a potem pogadaj z gościem o wszystkim. Spytaj o dziwne pudełko, stojące na jego biurku. Po powrocie usłyszysz, że na poczcie czeka faks. Odbierz go i przeczytaj. Natychmiast pokaż go Georgowi.









Rozdział 5.

Po pracowitej nocy nie czujesz się najlepiej. Zacznij od zabrania dyktafonu z gazety na stoliku w klubie. Niestety, rozmowa jest po niemiecku. Idź do Ubergrau'a. Odbierz list od Grace. Przeczytaj go i spytaj o zaginione osoby. Odtwórz prawnikowi rozmowę von Zella z Klingmannem, a on przetłumaczy ją dla Ciebie.

Jedź na posterunek. Pogadaj z Leberem i daj mu taśmę. Gdy wyjdzie, rzuć okiem w leżące na biurku akta i wyrwij stronę z adresem Dorna.

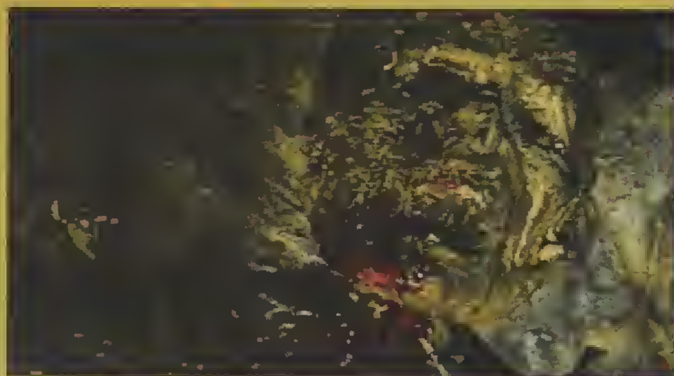
Jedź do Buchenau. Niestety, gość nic nie powie, jeśli nie dostanie gotówki. Udaj się do Ubergrau'a i poproś o pieniądze z konta. Po wyjściu kup trochę białej kiełbasy na straganie. Przyda się później. Ponownie jedź do Buchenau i daj Dornowi kasę. Wypytaj go o wszystko i zajrzyj do ostatniej klatki po prawej. Wrzuć tam kiełbasę i szybko zabierz tabliczki wilków z ZOO. Odwiedź znajomych w klubie. Właśnie szykuje się mała wycieczka...

Wejdź do pokoju Priessa. Z szafy zabierz linę. Wyjrzyj przez okno i kliknij liną na parapecie (?). Gdy będziesz na zewnątrz, wejdź przez środkowe okno do pokoju von Zella. Przejrzyj leżący na szafce notatnik i zabierz liścik zza okładki. Przeczytaj go. W łazience odsuń dywanik i przyj-



rzyj się śladom. Wróć tą samą drogą, którą przyszedłeś. Teraz idź do von Aignera i porozmawiaj z nim. Pogadaj też z Hennemannem, który jest na dole. Klingmannowi pokaż tabliczki znalezione u Dorna. Gość zmięknie i opowie Ci o wszystkim. Z szafy na dole zabierz lampę, a z kominka - zapałki.

Wyjdź na zewnątrz. Ze stajni zabierz sekator. Idź jeden ekran w prawo. Zbadaj ziemię po prawej. Przejdź jeszcze raz w prawo, a potem dwa ekrany w dół. Tu ponownie zainteresuj się glebą. Sekatorem wytnij krzaki i wejdź do jaskini. Wczołgaj się do korytarzyka po lewej i zapal lampę. Wow! Ten filmik był really cool!







Szybko wracaj do domku (2xgóra, 2xlewo) i powiedz o wszystkim von Glowerowi. Czeka was nocne polowanie na wilkołaka, a Ty w dodatku się gubisz. Idź w prawo. Gdy zobaczysz wilkołaka, użyj na nim talizmanu i idź za nim. Rób tak na każdym ekranie. W końcu wilkołak rzuci się na Ciebie. Na szczęście, pojawi się von Glower, który poda Ci strzelbę. Zastrzel drania, póki jeszcze żyjesz (wilka, nie von Glowera!). Niestety, zostałeś ugryziony...

Rozdział 6.

Rzuć okiem na śpiącego Gabriela. Idź na pocztę. Odbierz i przeczytaj list od von Glowera. Idź do pubu i porozmawiaj z panią Smith. Teraz czas odzyskać zaginioną operę. Zabierz ze stołu bułkę. Ze swojego łóżka w Schloss Ritter zabierz poszewkę. Idź do lochów. Pokrusz bułkę na oknie i złap gołębia w poszewkę.

Pojedź do kościoła w Altottig. Przyjrzyj się rzeczom w gablotce. Przeczytaj karteczkę. Znajdź wejście i pogadaj z księdzem. Kup butelkę wody święconej.

Jedź do Neuschwanstein. W salonie zauważysz bawiące się na krześle dziecko. Gdy matka je zabierze, zalej krzesło wodą i pokaż to strażniczce. Gdy pójdzie po ręcznik, zabierz pierwszą część opery ze skrytki między drzwiami salonu i kapliczki. Teraz idź do groty i zabierz drugą część opery ze skrytki po lewej stronie ołtarza (w ciemnościach). Potem zajrzyj do singer's hall. Wpuść gołębia do korytarza po lewej, a gdy strażnik pójdzie go złapać, zabierz trzecią część opery ze skrytki w prawej ścianie. Zajrzyj do kościółka w Rittersbergu. Zwróć uwagę na srebrne serce na trumnie Wolfganga Rittera. Spytaj Gerdę, czy możesz je zabrać. Zgodzi się. Zabierz więc serce i jedź do Altottig. Pokaż księdzu kartkę, którą dał Ci wcześniej. Gdy przejdziecie do drugiej sali, włóż serce do koszyka po prawej stronie ołtarza. Otwórz drzwi. Wiatr zgasi świece. Szybko przesuń krzesło, wejdź na nie i zabierz diagram z urny Ludwika (to ta po lewej).

W operze obejrzyj plakat i zabierz program ze stolika. Przeczytaj go. Idź w dół, a potem w prawo. Wejdź do biura (ostatnie drzwi). Weź rozkład miejsc z tablicy oraz „okularki" z biurka. Zabierz też i przeczytaj listę rzeczy do zrobienia (także z biurka). Pogadaj z leżącym na wersalce Gabrielem. Idź do sali głównej. Porozmawiaj z Georgiem i robotnikiem montującym żyrandole. Popatrz na diagram Wagnera, a zwłaszcza na miejsce oznaczone „X", oraz na rozkład miejsc (kliknij na środku kartki). Idź do loży (schodami na górę i przez podwójne drzwi). Rozejrzyj się i wejdź do pomieszczenia z reflektorem (do tyłu i w prawo). Wyjrzyj przez okienko. Włącz reflektor i skieruj go dokładnie na lożę, w której byłeś (kliknij na rączce). Idź teraz na dół, w lewo i przez drzwi na końcu korytarza. Zabierz linę.



Zejdź do piwnicy (wejście jest obok drzwi do sali głównej). Idź dwa razy w górę. Dwa ekrany w lewo znajdziesz metalową skrzynkę na ścianie. Zabierz z niej klucz. Idź w lewo i w dół. Otwórz drzwi kluczem. W magazynie idź w lewo i zabierz tabliczkę z napisem PRIVAT. Po wyjściu zamknij drzwi na klucz.

Idź teraz do kotłowni (raz w dół, trzy razy w prawo i w dół). Otwórz drzwiczki pieca i wrzuć tam trochę węgla. Kliknij na panelu pieca. Wciśnij przycisk „automatisch" i ustaw dźwignię na „Hoch". Wróć na górę i pokaż rozkład miejsc młodemu portierowi. Zaprowadź Gabriela do magazynu. W biurze przebierz się w czarną, wieczorową suknię. Idź do pomieszczenia z reflektorem i przez okienko sprawdź, czy von Glower jest już na swym miejscu (użyj lornetki). Liną zwiąż drzwi loży i powieś na węźle tabliczkę PRIVAT.

Teraz grasz Gabrielem. Idź w lewo i przesuń białą skrzynię. Sztyletem odkręć kratkę i wejdź do tunelu wentylacyjnego. Idź dwa razy do góry i w lewo. Zabierz taśmę klejącą (jest gdzieś między linami). Idź teraz w prawo. W garderobie zdejmij czerwony kostium z wieszaka i załóż go na siebie. Na stoliku stoi puder. Użyj go na lustrze i schowaj się za parawanem. Gdy aktor usiądzie, zwiąż go taśmą klejącą.

Po długiej scence wylądujesz w piwnicy jako wilkołak. Musisz sprawić, aby von Glower, który także stał się wilkolakiem, trafił do kotłowni przed Tobą. Aby tego dokonać, najpierw odetnij mu drogę ucieczki, zamykając pokój z tunelem wentylacyjnym. Korzystaj z mapy (opcja SMELL), aby obserwować położenie Twoje (trójkącik) i von Glowera (kwadracik). Drzwi zamykasz, klikając na ich dolnej części. Uważaj, aby nie zamknąć się w ślepym zaułku oraz nie spotkać von Glowera „twarzą w twarz". Gdy Ci się uda i będziesz już w kotłowni, kliknij na Grace. Otwórz drzwi od pieca i kliknij na szarym wilku (to Gabriel). Gdy von Glower skoczy, rzuć się na niego tak, aby wpadł do pieca. Hurraaaaaa! Gra skończona!

Kamil Szafara

Gabriel Knight 2

9 9 7

PRZYGODOWA

PC

486 25 MHz
8 MB RAM
CD-ROM

Dystrybutor:

IPS Computer Group
ul. Okrężna 3
02-916 Warszawa
tel. 642 27 66



Torin's Passage

Producent: Sierra

Jak już zapewne wiesz z poprzedniego numeru ŚGK, **Torin's Passage** to gra przygodowa, której autorem jest Al Lowe, a producentem oslawiona **Sierra**. W majowym wydaniu, na końcu swojej recenzji podałem wstęp do rozwiązania gry. Teraz przyszła pora na dalszy ciąg. Na wstępie, małe sprostowanie - stwora w koszyku z wełną można złapać, klikając na niego cztery razy, a nie trzy.

Escarpa

Tam gdzie spadniesz, zbierz dwa zielone kafelki. Idź do przejścia za wodospadem, a następnie w górę i przez most, aż dotrzesz do rodziny królewskiej. Porozmawiaj z nimi. Daj kryształ, a dostaniesz medalion i zaproszenie na bal. Ze stołu weź mięso, a z podłogi przed tronem kolejny kafelek. Wróć do miejsca gdzie spadłeś. Na lewo są drzwi. Idź tam. Odwiedzisz przedziwną rodzinkę. Daj mamic zaproszenie na bal, a będziesz mógł wziąć ze stołu następny kafelek. Z linki koło bobra (?), weź klamerkę. Następnie z glazu wyglądającego jak ślizgawka spuść mięso. Pozbędziesz się w ten sposób sępa o dwóch głowach i tym samym będziesz miał wolną drogę na drugą stronę. Przeskocz przcz przepaść. Idź w dół i weź co się da. Nie zapomnij o kafelku ze znakiem zakazu. Wróć do góry i wejdź do jaskini. Aby przejść koło skunksów użyj klamerki i koca. Teraz droga jest wolna, a przy okazji zdobyłeś smrodliwą ciecz wydzielaną przez skunksy, która też Ci się przyda. Stworowi rozmyślającemu nad przepaścią daj poduchę, a dostaniesz w zamian kolejny kafelek. Wróć z powrotem i zejdź na balkon. Rzuć śmierdzący koc pod ów balkonik, a następnie użyj wachlarza. Procedura ta spowoduje, iż kobiety, kąpiące się w wulkanicznej łaźni, uciekną w popłochu z wrzaskiem na ustach. Podejdź do drabiny i posłuż się swoim przyjacielem Boogle przekształconym w jojo. Weźmie on następny kafclek. Przeskocz z powrotem na drugą stronę i udaj się do jaskini „z zębami". Weź kafelek oraz wykorzystaj przyjaciela zamienionego w robaka, lampę i szuflę. W ten sposób zdobędziesz smocze odchody. Teraz daj kafelek ze znakiem zakazu bobrowi. Wyczyści Ci go i staniesz się szczęśliwym posiadaczem kolejnego, tak potrzebnego kafelka. Wejdź na gniazdo sępa. Zrzuć nawóz, który spowoduje, że drzewo pod gniazdem urośnie w piorunującym tempie. Zejdź po drzewie i ułóż kafelki tak, aby powstała z ich wzorów twarz. Teraz już wiesz, co robić.

Pergola

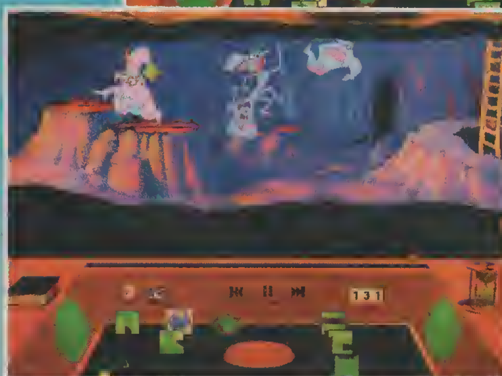
Idź gdzie chcesz. I tak spadniesz na dół, ponieważ teleport przeniósł Cię na czubek wielkiego drzewa. Gdy będziesz związany, kliknij na swoją postać, a Pergolanie rozpierzchną się. Gdy zobaczysz uwięzioną księżniczkę, połóż medalion na skaner, kliknij na jego hologramie, a ten się otworzy. Teraz pokaż go królewnie. Wyciągnij nóż z jej buta i uwolnij ją. Następnie staniesz przed zadaniem rozwiązania zagadki z pentagramem. Musisz ułożyć Pergolan kolorami na liniach gwiazdy. Po rozwiązaniu tego problemu czeka Cię kolejna zagadka, tym razem muzyczna. Ustaw baby na lewo, a facetów na prawo. Aby uzyskać odpowiedni dźwięk uporządkuj kobiety od lewej: rękaw niebieski + żółta chusta, czerwony pas + niebieski rękaw, fioletowa kieca + żółta chusta, czerwony pas + fioletowa kieca, żółta chusta + czerwony pas. Z mężczyznami postąp podobnie i ustaw ich : niebieski rękaw + zielony kaptur, fioletowa kieca + zielony kaptur, żółta chusta + zielony kaptur, czerwony pas + ten sam kaptur, fioletowa kieca + niebieski rękaw.

Asthenia

Otwórz szafkę i weź z niej butelkę, którą musisz umieścić na skanerze oraz kliknąć na utworzonym hologramie. Butla otworzy się. Użyj jej na szafce. Wciśnij przycisk znajdujący się w miejscu, które wyczyściłeś. Wyjdź przez otwarte w ten sposób drzwi. Idź w lewo i wrzuć monetę do puszki z czerwonym. Cofnij się, a złapiesz nadlatującą kulę. Wykonaj tę czynność jeszcze cztery razy. Udaj się do huśtawki. Połóż na lewej szali pięć kul i wróć po jeszcze jedną. Teraz wskocz na prawą szalę. Huśtawka musi stać się równoważnią i utrzymać się w poziomie. Podejdź do katapulty, naciągnij ją, wejdź do niej i przetnij nożem linę. Przelecisz na kolejną wyspę. Idź w prawo i weź coś błyszczącego (klucz) z jednej z bruzd. Następnie idź w lewo, a potem po bruzdach, tak aby dojść do armatki wod-



















kat wiszący za nim na ścianie i połóż go na skaner. Na jego hologramie użyj robaka. Otrzymasz w ten sposób jedwabną materię, którą musisz dać magikowi. Dostaniesz od niego księgę czarów. Teraz weź to coś („rosin") leżącego przy akrobatach i użyj tego na hologramie łuku. Przejdź za czerwoną kurtynę, a znajdziesz się na scenie. Zagraj na pile i łuku. Będziesz wtórował sobie śpiewem, w wyniku czego znów zostaniesz zaaresztowany za zakłócanie spokoju. Gdy będziesz już w próżni, użyj kobzy, aby latać. Drzwi do domu wiedźmy to: dół, prawo. OK,





nej znajdującej się w prawym górnym rogu. Użyj klucza, a przejdziesz dalej po ścieżce zrobionej przez wodę. Na skraju magmowej rzeki naciśnij przycisk na słupku, co otworzy przejście po palach. Aby po drugiej stronie wysunął się cały most, musisz przeskoczyć po wszystkich palach. Rób to szybko, gdyż zaczną one tonąć. Przejdź przez most. W jaskini czeka Cię kolejna zagadka. Ułóż kryształy tak, aby promień wychodzący z lewej strony przeszedł przez wszystkie kryształy i wpadł analogicznie po drugiej stronie.

Tenebrous

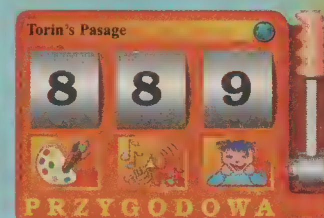
Niestety, straciłeś przytomność. Musisz użyć swego przyjaciela jako czepek pielęgniarski. Zamieni się on w „pigułę" i ocuci Cię. Podejdź do kraty wentylatora oraz posłuż się nożem. Idź rurą do końca. W nowym świecie zostaniesz od razu aresztowany i zwolniony, a Boogle porwany przez wielkiego niebieskiego stwora z czerwonym nosem. Teraz przejdź w przeciwną stronę niż w prawo i porozmawiaj z drzewem, które będąc strasznym histerykiem uroni żywiczą łzę. Wróć i weź czerwonego kwiatka. Za pomocą gałązki nabierz żywicę. Porozmawiaj ze słonecznikiem. Użyj gałązki z żywicą na jego liściach i wyłap wszystkie szkodniki. Koło drzewa zapytaj się trawy, gdzie masz iść. Poruszaj się za jej głosem (przesuwaj kursorem po trawie, a powie Ci, gdzie możesz stanąć). Wejdź do budynku. Ze stołu przy drzwiach przywłaszcz sobie laskę i cylinder. Zabierz kobzę znajdującą się za magikiem. Porozmawiaj z „wielką głową" przy dziwnych organach. Dostaniesz kryształ z zarejestrowanym głosem Lycentii oraz odtwarzacz. Podejdź do królika, weź łuk leżący przed nim i pokaż mu cylinder, do którego natychmiast wskoczy. Zabierz piłę. Facet, który coś piłował, już sobie poszedł i zostawił ją. Połóż laskę na skanerze i użyj na jej hologramie piły. Daj królika, przebywającego w cylindrze, oraz laskę magikowi Zipiemu. Następnie zerwij plazadzwoń - „oops". Musisz położyć odtwarzacz na skanerze, a strzaskane przez policjanta kryształy na jego hologramie. Teraz włącz go i ułóż z kryształów zdanie wypowiedziane przez Lycentię: „Dreep. Come here!". Odleć od drzwi i użyj na nich odtwarzacza. Wróć, zadzwoń i schowaj się pod (lub raczej nad) półką, na której stoisz, a Dreep Cię nie zobaczy. Wejdź do środka. Posłuż się księgą czarów, używając ją na osobie Lycentii. Dotknij naszyjnika - obroży na jej szyi. Dowiesz się w końcu kim jesteś i przeciw komu tak naprawdę walczysz. Kliknij na maga, a potem użyj na nim księgi. Od teraz będziesz żył długo i szczęśliwie.

RAPOL













W kolejnym odcinku RETRO tytuł, który na stałe wszedł do kanonu gier komputerowych - **Flashback**. Gra powstała w roku 1993 i po dziś dzień dzierży berło najlepszej platformówki wszechczasów. Twórcą gry jest francuska firma **Delphine Software** znana z takich wielkich hitów, jak ***Another World*** (1992) czy ***Fade to Black*** (1995). Obydwa tytuły są zresztą w pewnym sensie pokrewne w stosunku do omawianego tytułu. We wszystkich trzech grach cechami charakterystycznymi są doskonała oprawa graficzna, bogata fabuła, a nade wszystko wspaniały interfejs. Wspaniały dlatego, że prosty, a jednocześnie oferujący niezwykle duże możliwości sterowania bohaterem (chód, bieg, skok krótki, skok długi, kucnięcie, przewrót, podskok, opuszczanie się na rękach, wyjmowanie i chowanie broni). Właśnie dlatego **Flashback** (obok wspomnianych dwóch gier) wydaje się być TOP ONE wśród platformówek. W sumie, kto jeszcze nie spróbował, powinien to czym prędzej uczynić. Naprawdę warto!

redakcja

PS. Grę można obsługiwać zarówno z klawiatury, jak i joysticka. Wybór należy do Ciebie, gdyż i jeden, i drugi sposób jest wygodny. Ponadto należy wiedzieć, że **Flashback** po zainstalowaniu go na HDD oferuje więcej animowanych przerywników, niż odgrywany z dyskietek. Jeśli grasz na Amidze, naciśnij na początku [Ctrl] + [C], dzięki czemu do gry zostaną wprowadzone dodatkowe animacje.

ETAP 1.

Znalazłeś się w dżungli i musisz się stąd jakoś wydostać. Na dobry początek poszukaj hologramu (niżej), załatw mutantów (jeden za drzwiami otwieranymi przez fotokomórkę) i zabierz baterię, kamień i forsę. Idź cały czas w prawo, aż dojdziesz do windy. Uważaj na pole siłowe i wyładowania elektryczne. Naładuj baterię i osłonę w specjalnym urządzeniu (taka szafa na pierwszej platformie). Jedź windą do góry, załatw mutanta i poszukaj rannego człowieka, poprosi

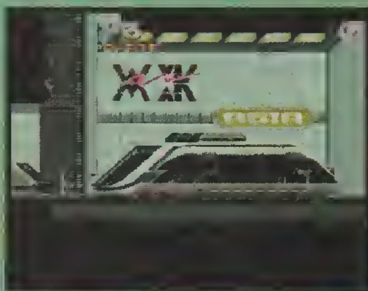


Producent: MicroProse

RETRO

Cię o dostarczenie mu teleportera (nadajnika).

Zejdź na sam dół i teraz w lewo, aż natrafisz na rozpadlinę, włóż baterię do konsoli i już możesz śmiało przeprawić się na drugą stronę. Wjedź windą na samą górę. Na następnej windzie znajduje się poszukiwany przez Ciebie teleporter. Aby go zdobyć, musisz oszukać fotokomórkę za pomocą kamienia. Poszukaj punktu zapisu stanu gry. Gdy zginiesz, zaczniesz od tego miejsca, zamiast rozpoczynać od początku.



Zejdź na dół, w dziurę po windzie, załatw mutantów, idź dalej w prawo. Wyłącz pole siłowe i zabij jeszcze jednego drania (rzuć mu kamień, a gdy się odwóci...), pozbieraj kredytki, idź dalej.

Uważaj na lasery, uruchamia je fotokomórka przy ostatnich kredytkach (można ją ominąć, skacząc i idąc górą).

Wróć, zgraj stan i podładuj osłonę. Idź z powrotem do rannego człowieka i daj mu nadajnik. Facet się teleportuje, zostawiając po sobie kartę ID.

Udaj się do miejsca, gdzie zapisuje się stan gry (przy okazji zapisz ją) i zejdź niżej. Otwórz drzwi przy pomocy karty i idź do staruszka. U dziadka za ciężko zarobione (znalezione?) pieniądze kup pas antygrawitacyjny. Teraz pozostaje Ci już tylko rzucić się w przepaść.

ETAP 2.

Jak się okazało, przepaść ta nie była wcale bez dna i po chwili, przy pomocy świeżo zakupionego pasa, wylądowałeś na peryfiach miasta. Po podładowaniu tarczy (najpierw się opuść na rękach, a potem zeskocz) udaj się na górną platformę i przeskocz wyżej (najlepiej z klawiatury: [Shift] + kierunek, a potem sam [Shift]). Wpadniesz na dwóch cyberglinarzy. Po strzelaniu pogadaj z ocalałym gościem, a potem wygodnie zasiądź w fotelu i...

Po filmiku dostaniesz jeszcze osobiste pole siłowe i parę rad na deser. Możesz wrócić i naładować tarczę. Idź dalej w prawo, znajdziesz mutanta oraz uszkodzoną konsoletę windy. Brakujący panel znajduje się nieco dalej na prawo. Teraz pozostaje Ci już tylko udać się do Ameryki.

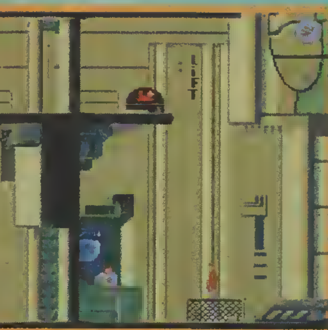
Jako że masz pragnienie, udaj się do baru. Niestety, nie zechcą Ci sprzedać piwa! Wiadomo! „NO DOWÓD OSOBISTY, NO BEER", jak mawiają starzy górale. Od barmana dowiesz się o jakimś tajemniczym osobniku, który może Ci załatwić kartę-bilet na mega-show DEATH TOWER.





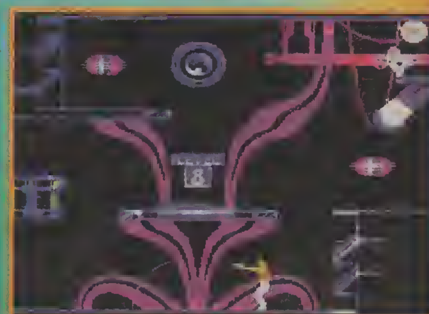












Nagrodą główną jest... podróż na Ziemię! O karę lepiej nie pytać. Idź w prawo, a spotkasz tegoż człowieka. Oczywiście, za kartę musisz zaplacić, tak więc nie pozostaje Ci nic innego, jak nająć się do pracy.

Udaj się do Afryki i załatw u gubernatora odpowiednie papiery, potem jedź do Europy, do Job Center. Zabierz przydzieloną pracę (z komputera z włączonym monitorkiem, a przy okazji podładuj tarczę i nagraj stan). Pierwsze misje są łatwe, potem zaczynają sie schody.

1. Musisz dostarczyć paczkę z Azji do Afryki (załatw przeszkadzających).

2. Misja eskortowa. Pewien człowiek musi się udać w pewne miejsce. Masz mu to umożliwić. Idź pierwszy, otwieraj drzwi i rozwalaj to, co Ci się nawinie pod celownik. Miejsce misji - Afryka: Restiriced Area 2.

3. Zniszcz terminatora, który wymknął się spod kontroli. Idź do znajomego baru w Ameryce, od klienta dowiesz się paru przydatnych rzeczy. Potem idź do cyborga i znów do baru. Jeszcze raz idź do policjanta i tym razem go załatw. Na lewo od baru w podłodze znajduje się tajne przejście, a za nim poszukiwany delikwent.

4. Teraz czeka Cię szaleńczy bieg (masz tylko 90 sekund). Uważaj na różnego rodzaju przeszkadzajki. Gdy dobiegniesz do reaktora, wsadź kartę na swoje miejsce.

5. Ostatnia misja. Musisz oczyścić Restiriced Area 3 w Europie. Rozwal po prostu wszystko, co się rusza, omijając miny i bomby (taaa... łatwo powiedzieć). Po wykonaniu ostatniej misji posiadasz dostateczną ilość pieniędzy, możesz więc kupić kartę-bilet na show.

ETAP 3.

Nie wiem, po co się tu pchałeś, ale skoro już tu jesteś, to musisz wygrać. Znajdujesz się w Wieży Śmierci i jak to w wieży, musisz iść ciągle do góry, załatwiając przy okazji kilka ton różnego żelastwa (terminatory i latające kule). Korzystaj z punktów ładowania osłony, zapisywania stanu gry i innych takich. Pozostaje mi tylko życzyć Ci powodzenia.

ETAP 4.

Jak się okazało, cala ta wieża nie była wcale taka straszna. Dzięki zwycięstwie dostajesz się na statek, który zabiera Cię na planetę-legendę czyli na Ziemię.

Drogę otwiera facet za biurkiem (daj mu kartę magnetyczną). Teraz przygotuj się na najgorsze... tak, niezbyt ciekawe powitanie. Załatwiaj po kolei wszystkie cyborgi oraz kule aż dojdziesz do postoju taksówek.

Po miłym przełocie taryfą znajdziesz się w innej dzielnicy. Dostań się do okna i rozwal je. Poszukaj klucza (za następnym oknem). Musisz iść w prawo, wyłącz pole idź dalej, rozwal kule i zabierz klucz. Otwórz przejście w dół i zabierz stamtąd następny klucz (na platformie). Wykorzystaj go do utorowania dalszej drogi w prawo. Gdy już przejdziesz przez ostatnie drzwi, biegnij tak szybko, jak możesz (tylko się nie zabij) . Załatw jeszcze tylko kulę i znów wskocz w przepaść.

ETAP 5.

Niestety, zadziałało tu znowu jedno z praw Murphiego i wpakowali Cię do pudla, odbierając przy tym pistolet. Teraz szybko ucieknij terminatorowi i zabierz pistolet leżący sobie na ziemi. Przy okazji załatw tego natręta. Za pomocą klucza i konsoli pootwieraj drzwi. Uważając na pole, wejdź na najwyższą platformę, a potem w lewo. Rozwal terminatorów i zabierz teleporter (nadajnik i odbiornik). Wróć. Możesz skorzystać z teleportera - rzucasz odbiornik i uruchamiasz nadajnik. Teleportuj się do dziury i rozwal zawadzającą kulę. Rozwal obcego (tylko gdy kucniesz i tylko gdy przybierze on postać humanoidalną). Idź dalej prosto, omijając wędrujące pole siłowe (wskocz do dziury) i załatwiając latający złom. Potem już tylko w lewo i prosto do teleportera.

ETAP 6.

Znajdujesz się na planecie obcych. Musisz ją zniszczyć, a przy okazji zakosić statek i zwiać. Ot, takie standardowe zadanie.

Otwórz drzwi i zjedź windą. Wykonaj sztuczkę z kamieniem lub myszką i przedostań się przez pole siłowe. Jeszcze tylko następne drzwi i... Niestety, pomoc przyszła zbyt późno (ale wykończyłeś przynajmniej oprawcę). Od umierającego człowieka dostaniesz zgrabną bombę oraz urządzenie elektroniczne zwane potocznie gazetą wideo.

Dostań się na sam dół (używając teleportera), potem w lewo po klucz. Wróć na górę i przejdź przez drzwi na prawo. Za chwilę znajdziesz się w innej części planety. A, jeszcze jedno, nie wspomniałem o tym na początku, strzelaj do wszystkiego, co się rusza, pełza lub skacze.

ETAP 7.

Wjedź do góry windą i załatw obcego; potem znów do góry, tym razem na piechotę. Idź w prawo do windy i zostaw tu odbiornik, a sam udaj się jeszcze wyżej. Niestety, w dziurze w której jest konsola, znajduje się także obcy. Spróbuj go załatwić (możesz go wywabić). Potem wystarczy przełączyć pstryczek na konsoli i możesz się teleportować.

Pozbieraj klucze i idź w lewo do windy. Wyjedź na samą górę (do urządzenia, które zgrywa stan gry). Teraz ostrożnie, musisz pokonać potrójne pole siłowe. Dalej znajdziesz następnego obcego, który chroni dziwną metalowo-organiczną kulę. Obcego zabij, a kulę oczywiście zniszcz.

Po tym zdarzeniu otworzy się klapa w podłodze. Zejdź na dół, korzystając z teleportera. Idź w lewo i wrzuć odbiornik do dziury. Potem udaj się w prawo i pozostaw odbiornik przed zamkniętymi drzwiami. Potem cały czas w lewo aż do samego końca planszy (natrafisz na dwie windy). Korzystając z windy, zjedź na sam dół, a potem wróć, aby otworzyć drzwi. Gdy drzwi będą już otwarte, musisz zniszczyć organiczną maszynerię produkującą oślizłych obcych. Strzelaj z platform raz z jednej, a raz z drugiej strony, a przy okazji załatw młodych obcych.

Po zniszczeniu machiny (organizmu?) musisz wrócić i uzupełnić osłonę. Możesz też ewentualnie nagrać stan (właściwie jest to nawet wskazane). Udaj się w lewo i zejdź na dół. Porozwalaj wszystko, co pełza. Poszukaj klucza i użyj go na odpowiedniej konsoli. Udaj się z powrotem do rodni obcych. Potem idź w prawo, aż dojdziesz do dwóch ostatnich obcych. UWAGA! Są oni bardzo żywotni i prawdopodobnie będziesz musiał posłużyć się eksplodującymi myszami.

Po pokonaniu obcych przeturlaj się jeszcze tylko przez pole siłowe i pozostaw bombę w odpowiednim miejscu. Następnie poślij platformę z atomową niespodzianką do wszystkich diabłów, a dokładniej rzecz biorąc, w pobliże jądra planety. Na koniec teleportuj się i idź w prawo do statku, gdzie zostaniesz... a zresztą, co Ci będę psuł zabawę - zobacz sam.

Sebastian Babczyński „Muad'Dib"





PRO TENNIS TOUR

RETRO

Producent: Blue Byte/UBI Software



Pro Tennis Tour 2 jest kolejnym tenisem ziemnym w wersji na Amigę. Jednakże różni się zdecydowanie od innych tego typu gier, jak np. ***Super Tennis Champ***. Różnica polega w samej grze. Masz możliwość wyboru poziomu trudności. Na najniższym, juniorze, komputer steruje całą Twoją postacią, pozostawiając tylko możliwość odbijania piłki. Odbywa się to poprzez wciśnięcie przycisku „fire" i skierowania joysticka w jedną ze stron. Oczywiście, istnieje także możliwość podawania wysokich piłek, jak i szybkich, niskich. Na wyższym poziomie trudności możesz już grać normalnie, poruszając się po całym polu. Serwis wspomaga celownik, który ustawiasz w miejscu, gdzie prawdopodobnie spadnie piłka. Użyłem słowa prawdopodobnie, gdyż nie zawsze tak musi być.

Przed przystąpieniem do zasadniczej rozgrywki należy koniecznie poćwiczyć odbijanie piłki z maszyną, ustalając prędkość podawania piłek oraz miejsce ustawienia maszyny. Kolejnym krokiem powinien być mecz towarzyski, w którym możesz wybrać grę singlową (zarówno pań, jak i panów), deblową, a nawet „dwóch na jednego" na jednej z trzech nawierzchni. Przed grą musisz ustalić, z ilu setów ma się składać mecz.

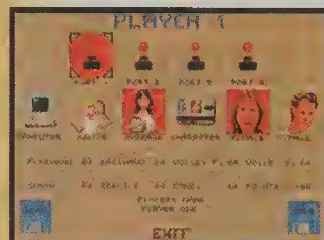
Kiedy już poczujesz się na siłach, czas spróbować swych umiejętności w turnieju. Pierwszym krokiem jest wybranie tych turniejów, w których chcesz wziąć udział. Nie masz możliwości gry we wszystkich, gdyż niektóre z nich odbywają się w tym samym czasie. Zwycięstwo w turnieju wiąże się z określoną nagrodą pieniężną. Przed każdym meczem otrzymujesz informację o swoim przeciwniku, jego miejsce w rankingu ATP i inne dane statystyczne. Po każdym turnieju masz możliwość nagrania stanu gry i ewentualnie potrenowania w meczach towarzyskich. Warto jeszcze wspomnieć, że na najwyższym poziomie trudności gracz ma konkretne umiejętności, które rosną bądź spadają w zależności od poziomu prezentowanego na kortach.

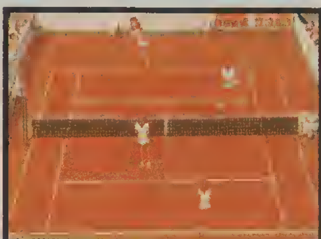
Pro Tennis Tour 2 jest grą dla wszystkich, zarówno dla najmłodszych, jak i bardziej zaawansowanych. Możliwość gry w turniejach, wraz z opcją zapisu jest niezwykle przydatna i wpływa na zwiększenie wartości programu. Ważną informacją dla posiadaczy tylko 512 kB RAM jest fakt, że gra uruchamia się z pewnymi niewielkimi ograniczeniami. Na szczęście w dzisiejszych czasach chyba już każdy z Was posiada minimum 1 MB pamięci. Gra nie jest łatwa na początku, gdzie po prostu trzeba się przyzwyczaić i poznać poszczególne uderzenia. Dygitalizowany głos sędziego też jest niewątpliwie krokiem naprzód. Uważam, że gra jest warta uwagi i zainteresuje wszystkich miłośników gier sportowych, zwłaszcza gdy zamiast komputerowego przeciwnika gra partner z boiska.

Arkadiusz Matczyński











II Mistrzostwa Polski „Sensible Soccer" Chełmno '96

W CO GRAMY?

W dwóch pierwszych numerach ŚGK z tego roku zamieściliśmy ankietę dotyczącą programów, w jakich należałoby rozegrać kolejny turniej w Chełmnie. Zeszłoroczne rozgrywki odbyły się tylko na komputerach Amiga, w tym roku postanowiliśmy oprócz nich zastosować również PC-ty. W obu kategoriach sprzętowych nadeszło bardzo wiele kuponów ankietowych. Oto rozstrzygnięcie.

W kategorii komputera Amiga bezapelacyjnym zwycięzcą został program Sensible World of Soccer. Praktycznie nie istniała tu żadna konkurencja. Dosłownie kilkanaście osób oddało swoje głosy na inne tytuły.

O dziwo, Sensible World of Soccer zwyciężyło również w kategorii IBM, tu jednak walka trwała do ostatniego nadesłanego kuponu. W sumie SWoS wygrało niewielką przewagą głosów.

Tak więc oficjalną grą turnieju został Sensible World of Soccer.

GDZIE, KIEDY I JAK GRAMY?

Tegoroczne Mistrzostwa Polski odbędą w dniach 23.08 - 25.08 w Chełmnie w województwie toruńskim. Pierwsze dwa dni przeznaczone są na eliminacje, a trzeciego dnia odbędą się finały. Uczestnicy rozlosowani zostaną do grup eliminacyjnych. Ilość tych grup określona zostanie na podstawie ilości nadesłanych zgłoszeń. W grupach eliminacyjnych mecze rozgrywane będą metodą każdy z każdym bez rewanżu. Przed każdym meczem nastąpi losowanie drużyn spośród siedmiu przygotowanych zespołów. Będą to drużyny Włoch, Anglii, Niemiec, Brazylii, Argentyny, Holandii i Dani. Po zakończeniu fazy eliminacyjnej nastąpi część finałowa. Szczegóły jej przebiegu podane zostaną na zakończenie drugiego dnia Mistrzostw. Oczywiście, rozgrywki odbywać się będą w dwóch kategoriach sprzętowych - Amiga i PC.

KTO MOŻE PRZYJECHAĆ?

W Mistrzostwach wziąć może udział każdy gracz. Warunkiem jest nadesłanie do dnia 31 lipca kuponu zgłoszeniowego opublikowanego na łamach ŚGK lub otrzymanego na „Gambleriadzie" oraz uiszczenie wpisowego. Każdy uczestnik przysyła jeden kupon. Ważne są tylko oryginalne kupony. Na turniej można przyjechać z opiekunem lub osobą towarzyszącą. **UWAGA! Osoby niepełnoletnie mają obowiązek przywiezienia ze sobą pisemnej zgody rodziców lub opiekunów na udział w turnieju. Bez takiego zaświadczenia osoba ta nie zostanie dopuszczona do rozgrywek.**

KOSZTY UCZESTNICTWA

Każdy uczestnik Mistrzostw zobowiązany jest do zapłacenia wpisowego do dnia 31 lipca. Dla uczestnika wynosi ono 11 zł. Osoba towarzysząca płaci 4 zł. Wpłaty należy kierować na konto:

Zakładowy Klub Kultury
przy F.A.M. SA
BS o/Chełmno 987154-1326-271

z dopiskiem Soccer 96 i podaniem imienia i nazwiska.

Po otrzymaniu zgłoszenia i dowodu wpłaty organizatorzy prześlą pocztą zestaw wariantów noclegu. Koszty noclegu pokrywa uczestnik po przyjeździe na turniej. Dołączony zostanie również program imprezy. Rezerwacji noclegu można dokonywać listownie lub telefonicznie. Uczestnicy przyjeżdżają na własny koszt.

JAK SIĘ ZGŁASZAĆ?

Poniżej umieszczono kupon zgłoszeniowy. Należy go czytelnie wypełnić i wysłać na adres:

Zakładowy Klub Kultury
przy F.A.M. SA
ul. Polna 8
86-220 Chełmno
woj. toruńskie

Termin przyjmowania zgłoszeń upływa 31 lipca 1996 roku. Przyjmowane będą tylko oryginalne kupony zgłoszeniowe. Za błędne wypełnienie kuponu odpowiada wypełniający.

INFORMACJE DODATKOWE

Poza rozgrywkami w Sensible World of Soccer organizatorzy przewidują również minitargi gier komputerowych, wieczorne ogniska i inne atrakcje.

Uczestnicy przywożą własne przyrządy do grania.

Na wszelkie pytania dotyczące turnieju odpowiedzi udziela p. Andrzej Dąbrowski tel. (056) 86-11-00 wew. 315 lub p. Wojciech Stawski tel. (052) 455-440.

Wersją Sensible World of Soccer obowiązującą na turnieju będzie SWOS 95/96. Wersję amigową dostarczy firma MarkSoft, a wersję PC CD firma Bobmark.





Kupon zgłoszenia uczestnictwa w II Mistrzostwach Polski „Sensible Soccer" Chełmno '96



1. IMIĘ I NAZWISKO

....

2. ADRES ZAMIESZKANIA

....

....

....

....

3. WIEK

....

4. RODZAJ KOMPUTERA

....

5. URZĄDZENIE DO GRANIA

☐ JOYSTICK

☐ KLAWIATURA

☐ INNE (PODAJ JAKIE)

....

6. ILOŚĆ OSÓB TOWARZYSZĄCYCH

....







PIRA

LIS

Producent:

Ahoj, Piraci! W dzisiejszym odcinku tematem wiodącym jest sprawa zaginionych członków rodziny. Posypały się listy od Was, które w zasadzie były tym razem zgodne. Oto one:

Chcesz zaoszczędzić? Jeżeli szukasz wiadomości o miastach lub portach, skorzystaj z opcji „Cities". Po co płacić staremu piratowi w tawernie? Jeżeli będziesz miał więźnia, może Ci uciec za burtę. Z tego wniosek: zamiast brać zakładników, bierz od nich informację (np. od piratów). Gdy masz dużo statków i mało załogi, to nie warto atakować statków, bo w bitwie o niego możesz stracić kilku, kilkunastu, a nawet kilkudziesięciu ludzi, a gdy masz małą załogę (która stała się jeszcze mniejsza w bitwie) i dużo statków (z nowo zdobytym) jeden z nich i tak będziesz musiał zatopić, bo Twoja załoga nie jest wystarczająca do obsadzenia wszystkich. Osobiście wolę atakować z morza. Najczęściej komputer nie trafia mnie z portu, dopływam do zamku i walczę na szpady. Podczas walki warto trzymać lewy przycisk myszki - mocniejsza siła uderzenia, lecz powolniejsza. Początkującym graczom radzę łatwiejszy poziom trudności (Apprentice, Journeyman). Nie raz może się zdarzyć, że jakiś statek podda się bez walki. Spotkanie jakiegoś okrętu przeważnie wiąże się z tym, że w pobliżu jest miasto (port). Jeżeli chcesz zaatakować jakiś port, a masz dużą załogę i jest ona „happy", to zanim zaatakujesz go, zapisz grę. W razie niepowodzenia możesz spróbować ponownie. Na koniec pytanie - jak się ożenić?

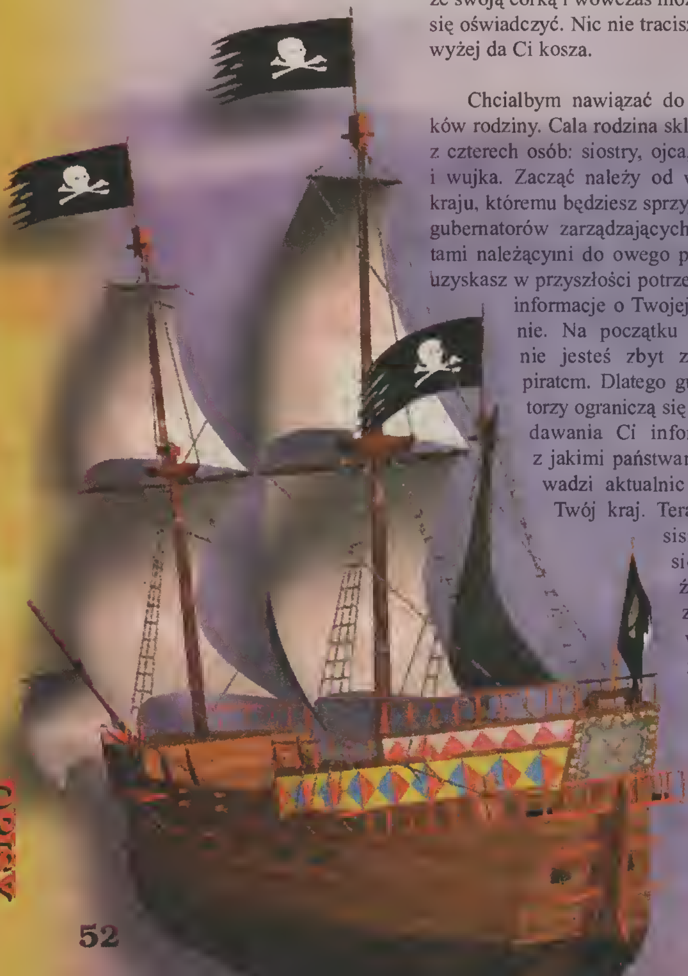
Przemysław Gwóździk
Drwal

Wiekie dzięki za tych kilka cennych porad. A teraz po kolei. Oszczędzanie na kupowaniu wieści ze świata nie jest chyba do końca skuteczne, bowiem informacje o miastach w opcji „Cities" są bardzo często nieaktualne. Wynika to z takich faktów, jak na przykład malaria czy też rabunek piratów i przez to liczba ludności w danym mieście spada. Te informacje możesz właśnie uzyskać od pirata w tawernie. Osobiście także nie jestem zwolennikiem kupowania tego typu wiadomości, gdyż jeśli chcę zdobyć jakieś miasto, to i tak je odwiedzę osobiście, bez względu na to, ile znajduje się tam jednostek. Co do opłacalności łapania piratów i innych łowców fortun, to fakt, że po ich złapaniu uciekają oni z miast o niczym nie świadczy. Tutaj właśnie jest przydatna opcja" Save". Oddanie pirata nierzadko się opłaci, gdyż można dzięki temu otrzymać tytuł szlachecki. Jeżeli nie, to być może rodzina zechce wykupić swojego krewnego. Jeśli chodzi o sprawę nieodpowiedniej ilości załogi do obsadzenia statków, to najlepszym sposobem jest zastosowanie opcji „Divide Party" opisanej w poprzednich naszych odcinkach. Jeśli chcesz się ożenić, musisz poczekać aż gubernator pozwoli Ci porozmawiać ze swoją córką i wówczas możesz jej się oświadczyć. Nic nie tracisz - najwyżej da Ci kosza.

Chciałbym nawiązać do członków rodziny. Cała rodzina składa się z czterech osób: siostry, ojca, matki i wujka. Zacząć należy od wyboru kraju, któremu będziesz sprzyjał. Od gubernatorów zarządzających miastami należącymi do owego państwa uzyskasz w przyszłości potrzebne Ci informacje o Twojej rodzinie. Na początku jednak nie jesteś zbyt znanym piratem. Dlatego gubernatorzy ograniczą się do podawania Ci informacji, z jakimi państwami prowadzi aktualnie wojnę Twój kraj. Teraz musisz dać się nieźle we znaki wrogom Twojego państwa, zatapiając ich statki i łupiąc miasta. Kiedy jakiś gubernator z Twojego państwa zaoferuje Ci kupno „Letter of Marque", nie odmawiaj i kup go. Nadal nieustannie dręcz nieprzyjaciela, a oszczędzaj statki swojego kraju i jego sprzymierzeńców. Twoja reputacja będzie wzrastać, staniesz się sławny i gubernatorzy nabiorą do Ciebie zaufania. Oprócz zapoznania Cię ze swoją córkę gubernator może zaproponować Ci wykonanie tajnej misji. Oczywiście podejmij się jej wykonania. Misja taka może polega np. na przewiezieniu listu do miasta X lub na pojmaniu jakiegoś pirata krążącego w pobliżu miasta Y. W pierwszym przypadku wystarczy popłynąć do danego miasta, zawinąć do portu i wrócić. W drugim należy pokręcić się w pobliżu wskazanego miasta, a na pewno wkrótce napotkasz piracki okręt, którego dowódcą jest poszukiwany przez Ciebie opryszek. Wystarczy zdobyć jego statek i wraz z uwięzionym piratem powrócić do zleceniodawcy. Inne misje są równie nieskomplikowane i jeśli choć trochę znasz angielski, to nie powinieneś mieć problemu ze zrozumieniem o co chodzi. Po wykonaniu zadania oprócz obiecanej nagrody gubernator poinformuje Cię, w jakim mieście znajduje się człowiek, który maczał palce w porwaniu Twej rodziny. Teraz musisz popłynąć do wskazanego miasta, zawinąć do portu i odwiedzić tamtejszego gubernatora. Spotkasz tam z pewnością nikczemnego porywacza i będziesz zmuszony stoczyć z nim pojedynek. Czasem po wpłynięciu do portu możesz zostać powitany ostrzałem z dział, a po wślizgnięciu się do portu cichcem ktoś uporczywie Cię demaskuje, wtedy jedynym sposobem na spotkanie się z gubernatorem jest zaatakowanie i zdobycie miasta. Pojedynek stoczysz po wygraniu walki z załogą fortu i jego zdobyciu. Po zwycięstwie w pojedynku z łotrem odbierzesz mu ćwiartkę mapy z zaznaczonym miejscem uwięzienia pierwszego członka Twojej rodziny (konkretnie siostry). Następne kawałki zdobędziesz w ten sam sposób, co pierwszy: przyjmujesz zadanie, wykonujesz je, odnajdujesz kolejnego łotra, odbierasz mu ćwiartkę mapy. Po pokonaniu czterech porywaczy masz już cztery ćwiartki mapy i informację w pobliżu jakiego miasta znajduje się plantacja, na której więziona jest Twoja siostra. Po dotarciu na miejsce używasz opcji" Search" i Twoja siostra jest wolna! W analogiczny sposób należy skompletować mapy z zaznaczonym miejscem uwięzienia ojca, matki i wuja. Należy jednak pamiętać, że kariera pirata nie jest długa i trzeba się spieszyć, dlatego też staraj się odnaleźć każdego członka rodziny wcześniej, zanim skompletujesz całą mapę. Liczba uwolnionych członków rodziny wpływa na ilość punktów w rankingu końcowym, ale daje także inną korzyść. Otóż każdy z nich po uwolnieniu wręcza Ci ćwiartkę mapy, która wskazuje gdzie ukryty jest legendarny skarb Inków o wartości ni mniej, ni więcej tylko 100 tysięcy sztuk złota. Po uwolnieniu wszystkich czterech członków rodziny mapa będzie kompletna. Ja jednak zwykle nie czekam tak długo. Po otrzymaniu pierwszej ćwiartki jak najszybciej zgrywam stan gry na dysk. Następnie opływam całe Karaiby w poszukiwaniu takiego samego miejsca, jak na posiadanej przeze mnie ćwiartce mapy. Jeśli go znajdę, natychmiast wgrywam stan gry i płynę prosto do powyższgo miejsca i szukam skarbu. Od następnego członka rodziny otrzymuję teraz ćwiartkę pokazującą ukrycie drugiego skarbu Inków wartego również 100 tysięcy sztuk złota. Poszukuję go w ten sam sposób, co pierwszego. Analogicznie postępuję po uwolnieniu trzeciego, a potem czwartego członka rodziny. W ten sposób zamiast jednego skarbu Inków, znajduję aż cztery o łącznej wartości 400 tysięcy. Co prawda szukanie skarbu na podstawie jednej ćwiartki mapy nie jest łatwe i wymaga sporo cierpliwości i spostrzegawczości, ale skoro mnie się to zwykle udaje, to czemu nie miałoby się udać innym?

Piotr Słobodzian

Jako że list praktycznie w pełni odpowiedział na najważniejsze pytanie dzisiejszej części, niewiele mogę tu dodać. Warto jeszcze wspomnieć, że na początku gry, pomimo że opowiedziałeś się po jednej ze stron, to każde państwo uważa Cię za pirata. Musisz o tym pamiętać, gdyż wpływanie do portu w niejednym przypadku może Ci się nie udać. Dlatego też jeśli spotkasz okręt pływający pod banderą kraju, któremu jesteś lojalny, odpłyń nie wdając się w bijatykę. Pierwsze porty, do których powinieneś zawijać, lepiej żeby były





wrogami Twojego państwa. Wówczas, gdy już trochę pognębisz wroga, możesz spokojnie wpłynąć do przyjaznego Ci portu. Gubernator wkrótce Ci zaproponuje wykupienie amnestii. Skorzystaj z niej, a wtedy możesz rozpocząć walkę o sławę.

...ATES! ...STY

MicroProse

Po przeczytaniu tekstu „Pirates! - suplement" zapłakałem ze wzruszenia. Jedna z moich ulubionych gier, doczekała się wreszcie artykułu w piśmie o grach komputerowych. Pokonując lenistwo, postanowiłem napisać coś, choć sam nie bardzo wiem co. Aby uniknąć chaosu, będę pisał w punktach.

1. Nie trzeba wybierać opcji „Wit and charm", aby zakochala się w nas córeczka gubernatora. Wystarczy mieć odpowiednio wysoki tytuł szlachecki (od admirała w górę). Uwielbia nas wtedy szczególnie panienka w okularach.

2. Odnośnie ratowania zaginionych członków rodziny. Jak wiadomo, odnalezienie członka rodziny wiąże się ze zdobyciem mapy, dzięki której odnajdujemy część legendarnego skarbu Inków. W grze musimy odnaleźć cztery osoby, są to: siostra, ojciec, wuj oraz matka (siostra znajduje się przeważnie na południowy-wschód od St.Augustine - dwie identyczne wyspy, jedna nad drugą).

3. W artykule zabrakło mi omówienia pojedynku na szpady, choć jest to bardzo ważny element gry. Otóż istnieje pewna metoda pokonania nawet kilkukrotnie silniejszego przeciwnika. Wystarczy wrogiego kapitana „przepchnąć" do końca ekranu (czyli max. w lewo). Jeżeli tego dokonamy, walka zakończy się naszym zwycięstwem niezależnie od siły i morale walczących stron. „Przepychanie" polega na zadawaniu ciosów systemem „lewo-góra", „lewo-dół". Nie należy zbytnio zbliżać się do przeciwnika, a już w żadnym wypadku nie wolno się cofać. Tak na przykład, gdy stan naszej załogi wynosi ok. 15 osób i mamy tylko jeden okręt, a na dodatek atakujemy znanego pirata (ok. 150-200 osób), po kilku celnych salwach (ok. 120 osób) przystępujemy do abordażu. Podczas wymiany zdań (i ciosów) z wrogim kapitanem nasza załoga zostaje wycięta w pień, przez panów o rozanielonych facjatach (my: siła - 1, morale - strach; wróg: siła - 120, morale - spokój). Dzięki „przepychaniu", zdobywamy:

a) statek

b) dobra doczesne

c) dobra jeszcze bardziej doczesne (złoto) oraz ok. 33 chętnych do przejścia pod naszą komendę (dzięki czemu możemy obsadzić załogą obydwa okręty i dalej uszczęśliwiać świat).

4. Podczas tłumaczenia **„Pirates!"** na język polski, natrafiłem na takie pojęcia, jak „żagle w górę" i „żagle w dół". Grając na C-64 obsługiwało się to poprzez wychylenie joya „góra/dół", natomiast nie mam pojęcia, jak to wykorzystać w wersji amigowej. Do tłumaczenia wystarczy zwykły File Master, chęci i znajomość angielskiego. Gdyby ktoś wiedział coś na temat tych dwóch opcji na Amidze, proszę o odpowiedź.

5. Wiadomo, że apetyt rośnie w miarę jedzenia. Może warto by pomyśleć o zamieszczeniu mapki do tej gry?

6. Gdyby ktoś nie wiedział, to **Pirates!** wymaga Kickstartu 1.3 (na wyższych szybko się wiesza).

Sławomir Komorowski
Szczecin

Jeśli chodzi o mapkę, to już dawno przymierzałem się do jej zamieszczenia. Niestety, moje zdolności graficzne, a przede wszystkim kartograficzne nie należą do najlepszych. Jeden z Czytelników przysłał już co prawda mapkę, lecz jest ona dosyć mala i niezbyt dokładna, a przede wszystkim narysowana na kalce kartograficznej. Jeśli jednak ktoś z Czytelników posiada zdolności artystyczne, to gorąco zachęcam to narysowania takiej mapki. Najlepiej gdyby była ona narysowana jakimś programem graficznym. Jeśli ktoś potrafi rysować tylko na kartce, to nie może ona być większa niż A4. Natomiast co do Twojej informacji o tym, że **Pirates** działa przede wszystkim na Kickstarcie 1.3, to częściowo masz rację, chociaż posiadacze A1200 z twardym dyskiem mogą skorzystać z programiku Spatch, który zmienia działanie kości AGA na ECS bez konieczności wczytywania systemu 1.3. Jest to o tyle wygodne, że można wówczas grać, korzystając z dysku twardego.

Mogę oświadczyć, że jestem najlepszym graczem w tę grę. Pracowałem nad nią dwa lata i wiem już o niej wszystko. Jeśli chodzi o sprawę zaginionej rodziny, to jak każdy wie, na początku jest siostra, potem ojciec, matka i brat. To są chyba wszyscy, bo i tak nie starcza czasu, aby odnaleźć każdego z nich, chyba że ktoś jako specjalność wybrał medycynę (przyp. red. teraz następuje bardzo zbliżony opis zdobywania mapy o miejscu pobytu zagionionych osób naszej rodziny i czterech skarbów Inków, jak to było w wyżej zamieszczonym liście).

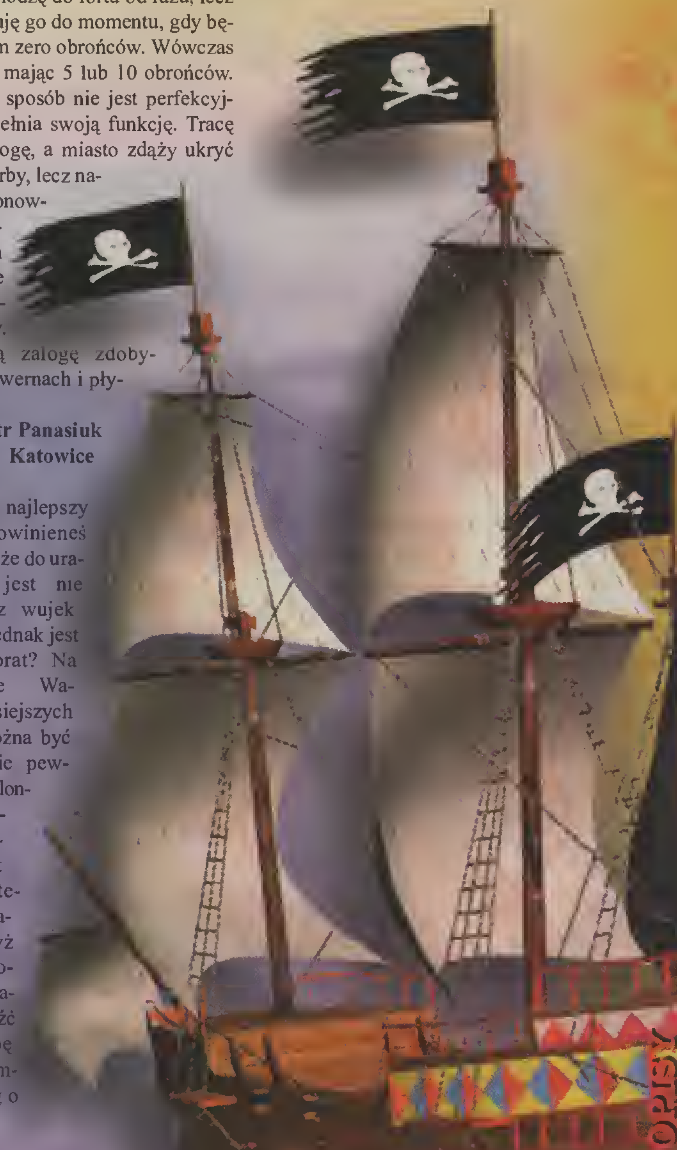
Jeszcze kilka słów o moim stylu walki na lądzie. Mam 200 ludzi i zaatakuję każde miasto od lądu, nawet Hawanę czy Panamę, które mają 400 lub 500 ludzi. Wchodzę do fortu i walcząc już z jego dowódcą, mam zawsze 5 lub 15 obrońców. W czasie całej walki partyzantckiej tracę 40 lub 50, a on wszystkich ludzi. Nie będę się tu rozpisywał, w jaki sposób podchodzę pod fort, gdyż wszystko to było dobrze opisane w jednym z poprzednich artykułów. Powiem tylko, że nie wchodzę do fortu od razu, lecz ostrzeliwuję go do momentu, gdy będzie w nim zero obrońców. Wówczas wchodzę, mając 5 lub 10 obrońców. Może ten sposób nie jest perfekcyjny, ale spełnia swoją funkcję. Tracę czas i załogę, a miasto zdąży ukryć swoje skarby, lecz napadając ponownie, zdobywam wszystkie wartościowe rzeczy. Brakującą załogę zdobywam w tawernach i płynę dalej.

Piotr Panasiuk
Katowice

Jako najlepszy gracz powinieneś wiedzieć, że do uratowania jest nie brat, lecz wujek A może jednak jest jeszcze brat? Na podstawie Waszych dzisiejszych listów można być już prawie pewnym, że członków zaginionej rodziny jest tylko czterech. Prawie, gdyż może komuś się udało odnaleźć piątą osobę np. wspomnianego brata (jeśli nie jest on pomyłką Piotra)? Jeśli by tak było, napiszcie.

Cóż, muszę przyznać, że nie spodziewałem się takiego odzewu. Nic byłem pewien, czy w ogóle ktoś zechce podzielić się swoimi spostrzeżeniami z „Pirates!". Mało tego, nie wiedziałem, czy w ogóle jeszcze ktoś z Was gra w tę starą przecież grę. Cieszę się, że czytacie to, co wspólnie dla Was piszemy i że bierzecie czynny udzial w tworzeniu pisma. Wydaje mi się, że już chyba wszystko powiedzieliśmy o tej grze. Jeśli jeszcze ktoś chciałby coś dodać, to bardzo proszę. Jeśli nie, to może spróbujemy zabrać się za inną równie dobrą grę morską? Nie narzucam tutaj żadnych tytułów ani producentów. Czekam na Wasze propozycje. Na kopercie dopiszcie dla Duka Arkadiusza, a wówczas na pewno dotrze we właściwe ręce. Mam na dzieję, że nie mówię Wam żegnaj, a tylko - do zobaczenia.

Duke
Arkadiusz Matczyński



FIDO na tropie...



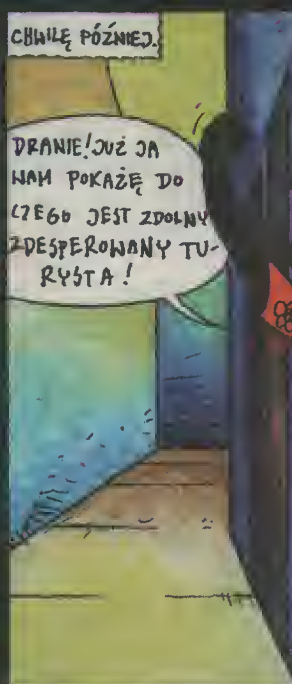
















Między nami, graczami...

To niewiarygodne, ale w kąciku tym spotykamy się już dokładnie trzy lata. Pierwszy felieton z tego cyklu pojawił się w historycznym już numerze 5-6/93 i dotyczył charakterystyki gracza maniakalnego (nazwa botaniczna: świrus grajdus). Potem popełniłem jeszcze kilka mniej lub bardziej dramatycznych tekstów, aż w końcu przyszedł czas na artykuł, w którym postanowiłem sklasyfikować gry jako takie - naturalnie, wyłącznie gry komputerowe, bo na skakaniu w gumę znam się raczej miernie. Dla porządku przypomnę, że podział ten w działach głównych wyglądał następująco:

1. Gry zręcznościowe.
2. Gry przygodowe.
3. Gry logiczne.
4. Gry strategiczne.
5. Gry role-playing
6. Gry symulacyjne.

Oczywiście, jak każdy podział, jest on umowny, ale ma to do siebie, że w sposób spójny porządkuje całokształt gier. Dlatego zresztą, nie chwaląc się, został zaakceptowany swego czasu na forum redakcji i po dziś dzień jego skrócona wersja jest używana w metkach ŚGK. Dla porządku dodam, że nieprzypadkowo w klasyfikacji tej brakuje hasła „gry edukacyjne". Osobiście wolę zaliczać ten gatunek do programów użytkowych, gdyż ich walor rozrywkowy jest raczej nikły, co jest przecież warunkiem przynależności do rodziny gier komputerowych (można się z tym nie zgodzić).

Jak łatwo zauważyć, podział ten świetnie pasował do tego, co działo się na rynku trzy lat temu. W dziejach komputeryzacji jest to cały wiek. Obecny podział, choć ten sam, musiałby zostać uzupełniony o kilka wyjaśnień. Dlatego w dzisiejszej pogadance chciałbym się zająć właśnie zmianami, jakie zaszły w powyższej klasyfikacji oraz kierunkami rozwoju w poszczególnych gatunkach.

Zacznijmy od zręcznościówek, które stanowią największą grupę gier komputerowych, a dokładnie ich czterech podgatunków.

Gry platformowe, co tu dużo mówić, stały się przeżytkiem. Praktycznie powstaje ich już tak niewiele, że można śmiało postawić cały swój majątek na rychłą ich śmierć. Czasem jeszcze pojawiają się jakieś próby przebicia złej passy, ale jakoś to nie wychodzi. Nawet ci najmłodsi, do których najczęściej platformówki są adresowane, wolą Dooma od kolejnej wersji Zoola. Zapewne dlatego gatunek ten zmutował w coś w rodzaju platformówko-dooma czyli gier o tematyce pierwszych i charakterze drugich („Mortimer").

Bijatyki, jak na razie, mają się dobrze. Cały impet rozwoju poszedł w stronę grafiki, a dokładnie - dynamiki i jakości tejże. Najlepiej ilustruje to seria „Mortal Kombat". Część pierwsza była przełomem w bijatykach ze względu na poziom oferowanej rozrywki (bogaty wachlarz postaci, oryginalne ciosy specjalne, efektowna oprawa). „MK2" był przełomem w stosunku do „jedynki" - wszystko jeszcze lepsze. Natomiast „MK3", jak łatwo się domyślić, był przełomem przełomu przełomu. Na punkcie tej gry oszalał niemal cały świat (poza Kubą, Chinami i Koreą Pn.).

Podobnie jest ze strzelankami; podobnie, a nawet jeszcze lepiej. W tej grupie, oprócz zwykłych kosmicznych nawalanek, pojawiły się gry doomopodobne. (Dlaczego ustaliło się określać ten rodzaj gier przydomkiem „doomowate"? Przecież wszystko zaczęło się od Wolfensteina 3D! Może lepiej określać je po prostu mianem gier 3D?) Wspomniany typ zmienił nie tylko oblicze zręcznościówek, ale także wszystkich pozostałych gatunków. Z ogółu wydawanych na świecie tytułów przynajmniej połowa zawiera rozwiązania charakterystyczne dla gier 3D. Dobrze to i źle zarazem. Dobrze dlatego, że jest to nasza przepustka do VR, o czym kiedyś już pisałem, a źle dlatego, że podstawym tematem tego typu gier jest przemoc (w dodatku bardzo realistycznie zapodana). Dla uczciwości należy dodać, że istnieją wersje dla najmłodszych pozbawione aktów przemocy, ale gra się w nie cokolwiek cieńko. Tak to już jest z grami 3D. I jeszcze jedno - czasem zastanawiam się, czy nie należałoby tej grupy oddzielić od strzelanek, a nawet od zręcznościówek, tworząc niezależny gatunek.

Gry sportowe prezentują właściwie ten sam poziom, co kiedyś (oczywiście, w lepszym wydaniu). Prym zdecydowanie wiodą footballe i rajdy. Czasem jeszcze pojawi się jakiś golf. Reszta w sumie jest milczeniem. I dobrze. Sport lepiej uprawiać na żywo, niż przed monitorem.

Kolejny gatunek to gry przygodowe. Tutaj zmieniło się równie wiele, jak w przypadku strzelanek. Rewolucję tę umożliwiło rozpowszechnienie się napędów CD-ROM, dzięki którym ograniczenia objętościowe programów przestały istnieć (a właściwie odsunęły się na odległość 650 MB). Od tej pory filmowe (!) wstawki stały się czymś normalnym, a to z kolei pchnęło przygodówki o całe lata świetlne do przodu (no, może przesadzam, ale na pewno zdystansowało inne gatunki). Teraz już nie musisz się domyślać, że to coś na ekranie monitora składające się z dziesięciu pikseli, to bohater gry; teraz na jego miejscu widzisz swojego ulubionego aktora (np. Mark Hammil, „Wing Commander 3"). I w ogóle, nie grasz, tylko bierzesz udział w filmie, który możesz reżyserować. Iluzja jest niesamowita! Szkoda tylko, że fabularnie większość produkcji jakby zaniża dotychczasowy poziom przygodówek. Zamiast grać, wciąż ogląda się filmiki i tylko od czasu do czasu przechodzi się do akcji. Niemniej niewątpliwie jest to przyszłość, która zdominuje, podobnie jak gry 3D, rynek gier.

Kolejny gatunek, gry logiczne, podobnie jak platformówki, umiera na naszych oczach. Ostatnią rewelacją była gra „Shivers" i trudno powiedzieć, czy po niej nastąpi coś jeszcze równie okazałego. Szczerze mówiąc, myślę, że tak, ale sam nie wiem, czy nie są to tylko moje pobożne życzenia. Czy ktoś w dobie VR będzie jeszcze chciał układać klocki w dwuwymiarowej przestrzeni?

Dalej - gry strategiezne. Tutaj czeka mnie ciężki orzech do zgryzienia. Z jednej strony naprawdę niewiele zmieniło się w tym gatunku (najwięcej, jak wszędzie, pod względem jakości grafiki), a z drugiej - wciąż cieszy się on ogromną popularnością. Być może dlatego, że gry o tej tematyce (tak wojenne, jak i handlowe) oferują elementarny schemat rywalizacji. Któż nie marzył, by zostać wielkim wodzem wielkiej armii wygrywającej wielkie bitwy albo by zostać najbogatszym człowiekiem świata. Co ciekawe, gry startegiczne wciąż wzorują się na grach planszowych. Były próby rozbicia tego monopolu („Red Gohst" - 3D), ale jakoś się nie przyjęły. Inna sprawa, że każda udana strategia 3D zazwyczaj zaraz bywa nazywana symulacją. Fakt pozostaje faktem - gry strategiczne to plansza; widziana z góry bądź w rzucie izometrycznym, ale plansza.

Gry role-playing także przeszły nieznaczną ewolucję, ale jednak coś tam się zmieniło - głównie pod kątem grafiki, która coraz częściej oferuje płynny ruch w świecie 3D. Myślę, że te najlepsze tytuły jeszcze nas czekają, a prawdziwy przełomom nastąpi wraz z pierwszym rolplejem VR, ale już teraz jest w czym wybierać. Światy są coraz większe i bogatsze, a przygody coraz bardziej skomplikowane. Oczywiście, króluje tu podgatunek gier fantasy, a szkoda. Czasem pograłoby się w coś innego, np.w klimacie cyberpunkowym („Perihelion"). W tym miejscu chciałbym wyrazić jeszcze jedno moje spostrzeżenie. Jakimś dziwnym trafem coraz częściej rolplejc stapiają się z grami 3D, tworząc nową odmianę - na niekorzyść tych pierwszych, a na korzyść tych drugich. Zawsze mnie boli, kiedy widzę zubożoną fabułkę, która sprowadza się do tłuczenia kolejnych armii bardzo-niedobrych-gości, choć nie powiem, czasem się w to gra. Problem w tym, żeby nie nazywać tych hybryd rolplejami, gdyż szkodzi to dobremu imieniu RPG. Należy po prostu zaszeregować to to do gier zręcznościowych, wspomnieć o krzyżówce z rolplejami i po krzyku.

Ostatnim gatunkiem są gry symulacyjne. Tutaj, podobnie jak w zręcznościówkach i przygodówkach, postęp techniczny dokonał cudów. Być może jeszcze tego nie odczuwamy (choć powinniśmy), ale poziom symulacji podniósł się o kilka klas. Tu również umożliwiła to rewolucja CD. Wszystkie obiekty są teraz standardowo wykonane z niezwykłą dbałością o detale, nierzadko z teksturowanymi powierzchniami. Grając w tego rodzaju gry, mam coraz częściej wrażenie, że oglądam symulatory wojskowe z lat 80. („Eurofighter 2000"). W dodatku postęp cały czas trwa. Jestem święcie przekonany, że za kilka lat (wcale nie dziesięć) będziemy grali w to, co teraz jest oznaczone w bazach NATO hasłem „ściśle tajne" i co na symulatorach wojskowych oglądają tylko wybrańcy. Cudowne!

Jeśli chodzi o symulatory futurystyczne (np. kosmiczne), to raczej nie przewiduję rewelacji. Po tym, co wymyślił Braben („Frontier"), trudno zrobić coś nowego w temacie. Chyba, że polepszyć jeszcze bardziej jakość grafiki, tak aby lot nad planetą był naprawdę lotem nad planetą. Ale to chyba na dzisiejsze czasy fantazja. Chociaż z drugiej strony, jak pomyślę, że już kilka rzeczy wykrakałem...

Podsumowując, największe znaczenie, jak wspominałem, miała rewolucja CD-ROM-owa, która pozwoliła nie liczyć się dyskietkowymi ograniczeniami. Także rozwój komputerów (procesorów) ma tu niebagatelne znaczenie. Najbardziej chłonne na te zmiany zdają się być zręcznościówki, przygodówki i symulacje. O dziwo, dwa chyba najbardziej nośne fabularnie gatunki, strategia i role-playing, jak do tej pory nie wykorzystują oferowanych możliwości technicznych, a szkoda, bo wydaje się, że tutaj rozwój byłby najmocniej odczuwalny i mógłby pchnąć gry komputerowe na zupełnie nowe tory.

Następną korektę poglądów zrobimy sobie za następne trzy lata. Ciekawe, jak też wtedy będzie wyglądała nasza rzeczywistość? Mam nadzieję, że boom na gry się nie skończy, a dopiero się zacznie i że wciąż będziemy grali, grali, grali...

Gracz



HITY CZYTELNIKÓW ŚWIATA GIER KOMPUTEROWYCH

Czy odpowiada Ci ta lista?
Jeśli nie, napisz i podaj swoje trzy najlepsze typy w każdej kategorii.
Wśród nadesanych na kartkach pocztowych propozycji co miesiąc będziemy losować pięć nagród - niespodzianek.
Pamiętaj podać swój adres i rodzaj posiadanego komputera.



W tym miesiącu nagrody otrzymują:
Błażej Bierczyński (Łódź)
Krzysztof Duda (Warszawa)
Paweł Głogowski (Łask)
Jacek Mirek (Jaworzno)
Adam Rodak (Lublin)



Fundatorem nagród jest OPTIMUS SA

hity!

LOGICZNE

1. TETRIS (1)
2. LEMMINGS 3D (2)
3. MONOPOLY (4)
4. KASPAROV'S GAMBIT (8)
5. ENTOMORPH (N)
6. PUSH OVER (3)
7. INCREDIBLE MACHINE 2 (6)
8. BLOCK OUT (7)
9. CO DO GROSZA (5)
10. ASTERIX: CAESAR'S CHALLANGE (10)

ZRĘCZNOŚCIOWE

1. MORTAL KOMBAT 3 (1)
2. MORTAL KOMBAT 2 (2)
3. NEED FOR SPEED (5)
4. DOOM 2 (3)
5. SENSIBLE WORLD OF SOCCER (6)
6. BREATHLESS (7)
7. DUKE NUKEM 3D (N)
8. DESCENT (10)
9. DARK FORCES (8)
10. CYTADELA (4)

SYMULACYJNE

1. TFX (2)
2. GUNSHIP 2000 (1)
3. WING COMMANDER 3 (3)
4. WINGS (4)
5. DAWN PATROL (6)
6. EF 2000 (N)
7. TIE FIGHTER (5)
8. FLIGHT UNLIMITED (9)
9. SUBWAR 2050 (7)
10. US NAVY FIGHTER (8)

Liczby w nawiasach podają pozycję, jaką zajął tytuł przed miesiącem.

Litera "N" - nowości na liście.

Litera "P" - powrót na listę.

PRZYGODOWE

1. PHANTASMAGORIA (2)
2. TEENAGENT (3)
3. SKAUT KWATERMASTER (4)
4. KAJKO I KOKOSZ (1)
5. SOŁTYS (5)
6. UNIVERS (7)
7. GABRIEL KNIGHT 2 (N)
8. STHE DIG (N)
9. FADE TO BLACK (9)
10. DISCWRLD (6)

ROLE-PLAYING

1. DUNGEON MASTER 2 (1)
2. STONEKEEP (3)
3. ISHAR 3 (2)
4. SPACE HULK (4)
5. LANDS OF LORE (9)
6. DRAGON LORE (6)
7. BLACK CRYPT (7)
8. BLADE OF DESTINY (8)
9. ROBINSON'S REQUIEM (5)
10. LEGACY OF SORASIL (P)

STRATEGICZNE

1. COMMAND & CONQUER (2)
2. WORMS (4)
3. WARCRAFT 2 (3)
4. THE SETTLERS (1)
5. TRANSPORT TYCOON DELUXE (N)
6. CIVILIZATION (5)
7. ALLIED GENERAL (10)
8. UFO (7)
9. DUNE 2 (6)
10. WARHAMMER: SHADOW OF... (N)



12 cz...

BAW SIĘ RA...



2. Gigant we własnej osobie. A pośrodku... czyżby dyplom ŚGK - Złoty Dysk '95?



1. Prezes wydawnictwa we własnej osobie oraz „Alien" ucharakteryzowany na człowieka.



3. Lubimy MarkSoft, zwłaszcza żeńską jego część.

II TARGI GIER KOMPUTEROWYCH „GAMBLERIADA" WIOSNA '96

W dniach 10 - 12 maja 1996, w hali warszawskiego Torwaru odbyły się II Targi Gier Komputerowych „Gambleriada" WIOSNA '96. To, co różniło je od poprzedniej edycji, to większa ilość wystawców oraz lepsze warunki i organizacja. Tym razem z pewnością nikt nie mógł narzekać. No, może nie do końca, bo w hali Torwaru było niesamowicie gorąco, ale to już nie wina organizatorów, tj. firmy Greit, ale aury, jaka w tych dniach prześladowała całą Polskę (czyżby jednak efekt cieplarniany był faktem?).

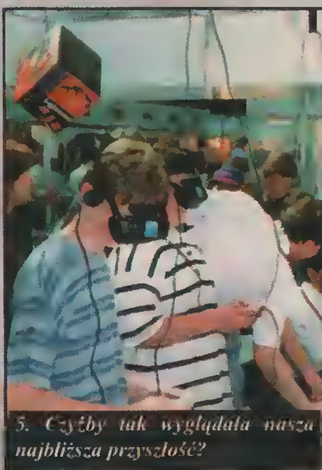
W trakcie trwania targów odbyło się wiele interesujących imprez towarzyszących, m.in. turniej „Mortal Kombat", turniej „Doom Trooper", konkurs Bobmarku (Sega Saturn), szalona aukcja gier zorganizowana przez CD-Projekt, cogodzinne losowanie nagród firmy Pearl i wiele, wiele innych konkursów i promocji. Ponadto nieustannie działała Groteka, miejsce gdzie można było w spokoju (hmm, powiedzmy) usiąść i pograć w nowości, a także Internet Cafe oraz sala RPG. Jako ciekawostkę należy wymienić fakt, że na targach wystawiało się także wydawnictwo MAG, znane z wydawania miesięcznika „Magia i Miecz" oraz podręczników do klasycznych RPG. Ich stoisko przyciągało nie tylko rolplejowców, ale wszystkich bez wyjątku. I bardzo dobrze! Gracze wszystkich krajów, bez względu na poglądy i zamiłowania - łączcie się!

Kolejną atrakcją było stoisko Eureki, gdzie przez trzy dni odbywała się szeroko rozumiana promocja Amigi. Konkursy i pokazy, jakie się tu odbywały, zebrały wcale niemały tłum wiernych amigowców (i nie tylko!). Nieustannie skandowane hasła na cześć „przyjaciółki" pozwalają sądzić, że Amiga wciąż jeszcze ma wielu zwolenników. Jest więcej niż pewne, że takiego entuzjazmu i oddania zazdrości nam cała Europa.

Z ankiety targowej, jaką zorganizowało nasze czasopismo, wynika, że największą popularnością cieszyło się stoisko CD-Projektu (28% respondentów). I nic dziwnego, gdyż firma ta przygotowała się do wystawy w pełni profesjonalnie. Poza sprzedażą po promocyjnych cenach gier komputerowych (na-



4. Turniej „Mortal Kombat" właśnie wchodzi na ekrany kin!



5. Czyżby tak wyglądała nasza najbliższa przyszłość?



6. „Jaka przyszłość? Teraźniejszość!" - śmieją się władcy VR z Pulsar Electronics.

...x 12 ...czyli ...ZEM Z ŚGK!


12. Sega Saturn na taaak'im monitorze - to jest to!



11. Który jest Kajkiem, a który Ko-koszem? I kim jest ten trzeci? Czyżby Mirmiłem?

prawdę okazyjnie), szeroko promowała na dziewięciu stanowiskach gry na Sony Playstation. Poza tym wystawiła także punkty, gdzie można było pograć w takie nowości, jak „Settlers 2", „Conquest of the New World", „Descent 2", „Bad Mojo" i jeszcze kilka innych.

Drugie miejsce zajął Bobmark (24% respondentów). Ich promocja konsoli Sega Saturn była strzałem w dziesiątkę. Tłum ani na chwilę nie odstępował stoiska, gdzie można było samemu zasiąść za sterami rajdowego bolidu lub powalczyć na pięści.

Trzecie miejsce uzyskało... uwaga!... stoisko ŚGK (22% respondentów). Głównie podobała się spora ilość konkursów na roczne prenumeraty, m.in. „Pinballowe szaleństwo", w którym uczestnicy przebijali się takimi wynikami, że powinny one zostać wykute w marmurze i ustawione na pomniku zamiast Syrenki. Warto tu dodać, że targi spędziliśmy pod hasłem 12 x 12 czyli oferowaliśmy do wygrania dwanaście rocznych prenumerat! Listę szczęśliwców podajemy na końcu artykułu.

Gwoli ścisłości za nami uplasował się Pulsar Electronics, oferujący hełmy VR (można było pograć!), zaś reszta wystawców podzieliła między siebie pozostałe punkty.

Ogólnie targi można uważać za udane. Poziom był wysoki, co potwierdziło 52% respondentów (38% uważało, że poziom jest średni, zaś 10% miało inne zdanie). Najczęstsze życzenia zwiedzających sprowadzały się do jeszcze większej ilości konkursów, niższych cen gier na targach, rozszerzenia oferty, promocji gier polskich. Po tym, jak targi się rozwijają, należy sądzić, że następna edycja, spełni te oczekiwania. Do zobaczenia jesienią.

12 x 12 LAUREACI

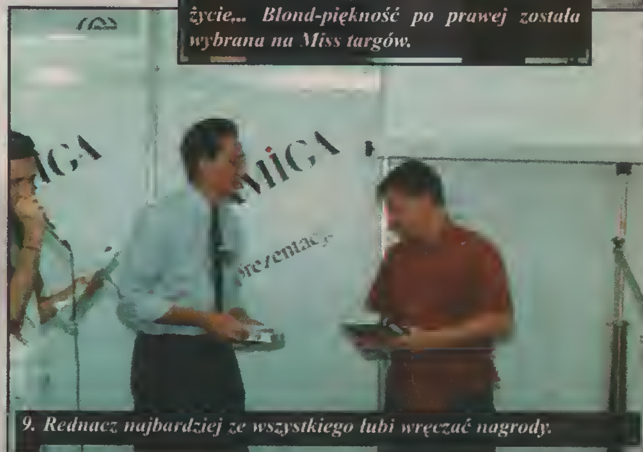
PINBALLOWE SZALEŃSTWO
Marcin Jóźwiak, Warszawa
Marcin Serwacki, Warszawa
Adam Grabowski, Radom

TURNIEJ SLAMTILT
Mariusz Czerwiński, Warszawa

ANKIETA
Zbigniew Religa, Kielce
Paweł Lis, Legionowo
Marcin Piekarniak, Warszawa
Janusz Wiatr, Stalowa Wola
Łukasz Gronkiewicz, Warszawa

NAGRODY SPECJALNE
Ewa Chlebowska, Warszawa
Mateusz Koprek, Sieradz
Artur Stanek, Warszawa.


10. Żeńska obsługa stoiska Techland. Ech, życie... Blond-piękność po prawej została wybrana na Miss targów.

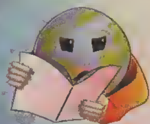

9. Rednacz najbardziej ze wszystkiego lubi wręczać nagrody.



7. „Strefa niskich cen" w całej okazałości. Zdjęcie wykonane zaraz po otwarciu targów. Potem nie można już było tutaj się dostać.



8. Stanowisko, które cieszyło się największą popularnością.







ECTS WIOSNA '96

W dniach 14 -16 kwietnia tego roku odbyły się w Londynie targi komputerowe ECTS - European Computer Trade Show. Były to ostatnie targi wiosenne; od tego roku ECTS będą organizowane tylko raz na rok, jesienią! Tegoroczny pokaz poświęcony był głównie organizacji dystrybucji oraz wejściu na rynki europejskie firm anglojęzycznych, które stanowią dziewięćdziesiąt pięć procent producentów oprogramowania rozrywkowego i edukacyjnego. Brało w nim udział kilkadziesiąt firm software''owych i hardware''owych, z których część jest absolutnie nieznana szerszej publiczności. Wśród nich zabrakło takich gigantów, jak Electronic Arts czy Virgin, jednakże nie zubożyło to w większym stopniu prezentowanej oferty. W dziedzinie oprogramowania pierwsze skrzypce grała firma Philips Media, współpracująca z wytwórnią Polygram. Przedstawiciele PM bardzo duży nacisk kładli na plany marketingowe, a nieco jakby mniejszy na promocję nowych tytułów, co zresztą wydawało się być powszechną na wiosennych targach praktyką. Niemniej jednak głośno było o ich „superprodukcji": grze przygodowej pt. The Dame Was Loaded.

W dziedzinie sprzętu komputerowego prym wiódł Intel (nic dziwnego), silnie promując swoje nowe dziecko - technologię MMX. Od 1997 roku wszystkie komputery konstruowane będą w oparciu o tę technologię, która ma być w pełni kompatybilna z obecną architekturą maszyn PC, jednocześnie zwiększając wydajność - czyli szybkość - procesorów od pięćdziesięciu do czterystu procent. Ponadto MMX stanowić ma fundament nowej generacji obrazu komputerowego, dzięki czemu popularne PeCety podobno uzyskają możliwości porównywalne ze stacjami Silicon Graphics. No cóż, pożyjemy, zobaczymy, jak mawiają starzy Indianie. Jak na razie, producenci software''u niemal równie entuzjastycznie wypowiadają się o MMX, jak jego twórcy, a co z tego wyniknie dla szarego klienta?

Jeśli już mowa o Silicon Graphics, to jego część znana pod nazwą Silicon Studios, również zamierza podbić europejskie rynki oprogramowania rozrywkowego. Produkcje rozrywkowe w krajach anglosaskich stanowią źródło dwudziestu procent dochodów SG, a Europa jest duża i bogata. Ponadto SG zamierzają zamieszać w dziedzinie techniki konsolowej, ale o konkretach raczej cicho. Głośno za to było o Sensible Software, firmie, która graczom kojarzy się z małymi ludzikami uganiającymi się po boisku do piłki nożnej, polu golfowym albo z granatnikami po dżungli. Ian Hare, wódz naczelny firmy, zapowiedział nowe tytuły piłkarskie z okazji tegorocznych Mistrzostw Europy. Smutna wiadomość dla amigowców - Ian Hare słowem nie zająknął się o tym komputerze i nie zanosi się na to, aby Sensible Software wróciło do korzeni. Cóż, takie czasy...

W ogóle nad tematem pod tytułem Amiga zapadło grobowe milczenie, ani jeden z wystawców nie proponował nowych tytułów na ten świetny niegdyś komputer. Dominowały propozycje na PC, niemal równie obfitą ofertę proponowano na konsole, spośród których największą popularnością cieszyły się PlayStation, SEGA, Nintendo i 3DO. Wydaje się jednak, że PC jest w znacznie lepszej pozycji od konsol, będąc maszyną uniwersalną, dobrą zarówno do gier „bandycko - napadalskich", stanowiących większą część gier konsolowych, jak i strategii, symulatorów czy handlówek (widział kto kiedy handlówkę na konsoli?). To już jest jednak temat na odrębną dyskusję.

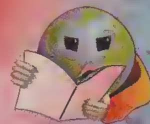
Podsumowując, chyba dobrze, że podjęto decyzję o ograniczeniu częstotliwości odbywania się targów. Widać oznaki, że straciły one początkowy impet i nie cieszą się już tak ogromnym powodzeniem, jak to drzewiej bywało, choć nadal są jedną z najważniejszych imprez komputerowych w Europie. A może by tak teraz Polska? Wszak jesteśmy podobno najbardziej skomputeryzowanym krajem byłego bloku wschodniego.

M.J.A.

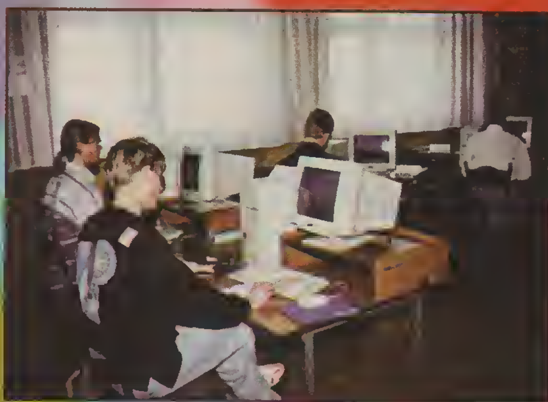
PS. Obok publikujemy kilka zdjęć z targów ECTS, które wykonali nasi specjalni wysłannicy: Kasia i Robert Todd. To dzięki nim możecie to zobaczyć na własne oczy.

















GRAFKOM '96
VI OGÓLNOPOLSKI KONKURS GRAFIKI KOMPUTEROWEJ

W dniach 12.04 - 14.04 br. w Młodzieżowym Domu Kultury nr 3 w Bydgoszczy odbył się VI Ogólnopolski Konkurs Grafiki Komputerowej GRAFKOM '96 pod hasłem - „DOKĄD IDZIESZ?". Ogółem do drugiego, finałowego etapu konkursu zakwalifikowało się 21 osób - 13 w kategorii programu narzędziowego „Corel Draw" i 8 w języku „Turbo Pascal". Spośród tej grupy jury wyłoniło sześciu zwycięzców.

W kategorii programów narzędziowych:

I miejsce
Przemysław Świda, Białystok
II miejsce
Agnieszka Dodot, Poznań
III miejsce
Marcin Lewcza, Zamość

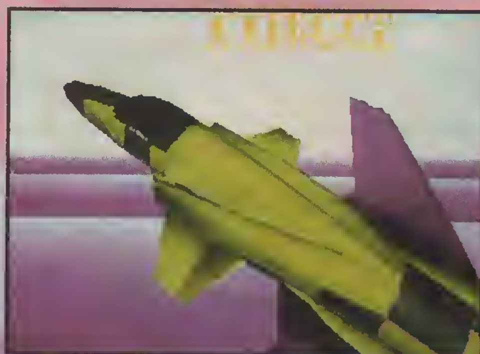
W kategorii języka programowania:

I miejsce
Marek Futręga, Morąg
II miejsce
Krzysztof Zieliński, Ostrowiec Św.
III miejsce
Bartosz Kozłowski, Milanówek

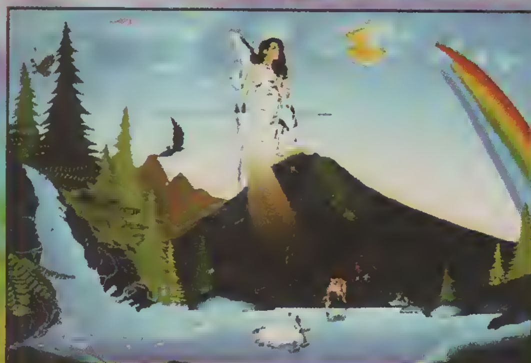
Ponadto nagrodę za duże osiągnięcia w programowaniu w tak młodym wieku otrzymał najmłodszy uczestnik konkursu - Zbigniew Rajewski. Dodatkowo wyróżnieni zostali: Izabela Polarczyk, Marek Śliwka i Bartłomiej Waszak. Uhonorowany został także p. Zbigniew Talaga, opiekun z Zespołu Szkół Budownictwa i XXI LO w Poznaniu za aktywny i wielokrotny udział w GRAFKOM-ie.

W całości impreza była niezwykle udana i owocna. Za sprawą organizatorów (tutaj serdeczne podziękowania dla dyrektor MDK, p. Czesławy Jóźwiak) konkurs nabrał charakteru wielkiej uroczystości. W ciągu tych trzech dni odbył się nie tylko pokaz prac konkursowych, ale także miały miejsce wykłady i pogadanki, widowiska muzyczne, turniej tenisa stołowego, wreszcie uroczysta inauguracja, na której ogłoszono ostateczny werdykt i wręczono nagrody. Wśród wielu gości honorowych obecna była Senator RP, p. Grażyna Ciemniak.

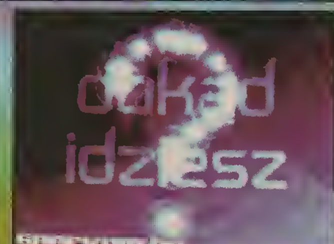
Organizatorzy, za naszym pośrednictwem, gorąco dziękują wszystkim sponsorom, tak insytucjom, jak i osobom prywatnym, za wsparcie tej cennej incjatywy, jaką jest GRAFKOM. Do zobaczenia za rok!













MULTIPLAYERMANIA

CZYLI PRZEGLĄD GIER DLA DWÓCH I WIĘCEJ GRACZY

CZĘŚĆ 1. DOOM I SPÓŁKA

Zbliżają się wakacje, okres odpoczynku, leniuchowania, spotkań z kumplami i, oczywiście, wielogodzinnego grania. Można połączyć granie z odpoczynkiem i leniuchowaniem. Można też połączyć je z koleżeńskimi spotkaniami. Służą do tego gry multiplayerowe. Przy ich pomocy może grać w tę samą grę jednocześnie dwóch, trzech, czterech, a w niektórych przypadkach nawet do szesnastu (!) graczy. Większość gier posiada możliwość zabawy przez sieć, modem oraz kabelek. Postaram się je w skrócie opisać (możliwości zabawy, nie większość gier).

Najprostszą metodą połączenia komputerów jest kabelek RS. Kupuje się go w sklepie komputerowym za niewielkie pieniądze (jakieś kilkanaście zlotych). Następnie wtykamy końcówki kabla do odpowiednich portów komputera, ustalamy numery tych portów (najlepiej odpalić Norton Commandera, wybrać opcję Link i poeksperymentować), odpalamy grę z odpowiednimi parametrami i gotowe! Rozwiązanie takie ma jednak kilka wad. Po pierwsze, można połączyć tylko dwa komputery. Po drugie, kabelek ma ograniczoną długość. Po trzecie, czasami podłączenie kabla wymaga odłączenia myszy, wymaganej przez niektóre gry. Niewątpliwymi zaletami kabelka jest jego niska cena oraz latwość instalacji - „montaż“ zajmuje kilka sekund.

Modemy to już wyższa szkoła jazdy. Ich instalacja może być klopotliwa. Modem wewnętrzny to karta montowana wewnątrz komputera, zaś zewnętrzny to „pudelko“ podłączane do jednego z portów. Do tego dochodzi jeszcze konfiguracja, która może zająć kilka minut lub kilka godzin, jeśli trafimy na konflikty sprzętowe. Modem musi też być podłączony do linii telefonicznej. Zasadniczo modemy oferują możliwość gry dwóch osób, choć niektóre BBS-y pozwalają użytkownikom na granie we czterech (trzeba wtedy korzystać z dodatkowych programów). Niestety, taki typ połączenia ma sporo wad. Przede wszystkim modem kosztuje. Do rozsądnej zabawy zalecane są modemy o szybkości minimum 14400 bps (przynajmniej 200-250 zł). Do tego dochodzą koszty połączeń - kilka partyjek w Dooma, kilka rundek w The Need for Speed i będziecie mieli taki rachunek, jak ja (nie będę się chwalil, ale w ostatnim miesiącu bylo to 529 zl). Nie zapomnijmy też o „idealnym“ stanie naszych krajowych linii telefonicznych („Line unclear... Aborting game. bzzz... !@&#^##*&@%:+!$-...). Niewątpliwą zaletą modemu jest jednak odległość, ograniczana jedynie zasobnością naszego portfela. Jeżeli kogoś stać, to może grać nawet z kumplem z Zimbabwe (niecałe 10 zł/min, he, he...).

Ostatnim i, moim zdaniem, najlepszym sposobem łączenia komputerów jest sieć. Przy jej pomocy można grać w tylu, na ilu pozwala gra, czyli, jak już wspomnialem, nawet szesnastu. Każdy musi mieć zainstalowaną w komputerze kartę sieciową (ok. 100 zl). Potrzebne są też kable, końcówki itp. Odległość jest ograniczona kosztem kabla (mniej więcej 1 zł/mb), co oznacza, że z przyczyn finansowych najlepiej będzie ustawić wszystkie kom-putery w jednym domu. Granie większą grupą pozwala wznieść się na wyżyny tego sportu (co ja plotę?), choć dla tych, którzy nigdy nie multiplayerowali, nawet kabelek będzie źródlem nieopisanych doznań (bez skojarzeń, you perverts!).

Najpopularniejszymi przedstawicielami gier multiplayer są produkcje doomopodobne. Od nich postanowiłem więc zacząć nasz przegląd. Opisując grę, kolejno pisałem o:

1. Grafice, dźwięku i ewentualnie historii.
2. Możliwych rodzajach połączenia.
3. Rodzajach gry.
4. Wymaganiach.
5. Możliwościach wzajemnego porozumiewania się grających,
6. Innych ważnych szczegółach,
7. Ocenie ogólnej w skali 1-10.

Chcialbym zaznaczyć, że ocena dotyczy gry w wersji multiplayerowej i grając samemu można mieć zupełnie inne odczucia.

DOOM & DOOM 2
(ID Software)

1. Od Dooma się to wszystko zaczęło. To wlaśnie ta gra zatrzymała pracę wielu przedsiębiorstw, gdyż pracownicy zamiast wystawiać faktury, masakrowali kolegów z pokoju obok w kolejnym Deathmatchu. Grafika jest OK, choć brakuje możliwości patrzenia w górę i w dół. Dźwięk może nie „the best“, ale w zupełności wystarcza.

2. Modem, kabelek i cztery osoby w sieci.

3. Jest wspólpraca (cooperative) i jest pojedynek (deathmatch). Można wyłączyć potwory i zaczynać od dowolnego poziomu.

4. Wystarczy 386 i 4 MB RAM. Każdy z graczy musi mieć na dysku kopię Dooma.

5. Można się komunikować. Są też makropolecenia definiowane w setupie.

6. Nie działają kody, choć podobno po trzykrotnym wpisaniu IDDT pojawia się cala mapa z widokiem innych. Istnieje mnóstwo dodatkowych poziomów dostępnych w BBS-ach lub w specjalnych zestawach.

7. Cool! W sumie: [8].



HERETIC
(ID Software/Raven Software)

1. Oprawa mniej więcej na poziomie Dooma, choć akcja rozgrywa się w innej epoce (kusze, czary, te rzeczy).

2. Modem, kabelek i cztery osoby sieciowo.

3. Wszystko tak, jak w Doomie.

4. PC 486 i 4 MB RAM. Każdy musi mieć grę na dysku.

5. Jest komunikacja i są makrosy.

6. Podobnie, jak w przypadku Dooma, dostępnych jest wiele dodatkowych leveli.

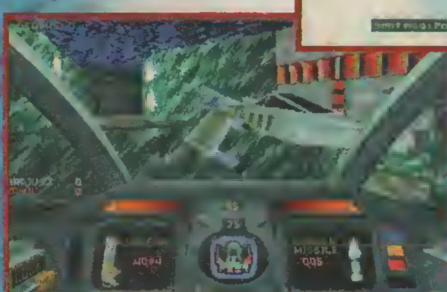
7. Cool, choć jakby mniej niż Doom. Ocena: [7].

RISE OF THE TRIAD
(Apogee Software)

1. Grafika i dźwięk na wysokim poziomie. Można patrzeć w górę i w dół.

2. Modem, kabelek i jedenastu graczy w sieci.

3. Jest wiele rodzajów gry, m. in. Hunter (gracze na przemian dysponują bronią), Collector (kto zbierze najwięcej kryształków) i wiele in-











nych. Z komputerowymi przeciwnikami lub bez.

4. PC 486, 4 MB RAM i gra u każdego.

5. Jest komunikacja. Są makrosy. Istnieje też komunikacja „głosowa". Do wyboru jest 10 przygotowanych przez autorów zawołań („Where are you?", „Over here!" i takie tam). Gdy gracze są blisko, słyszą się wzajemnie.

6. Jest dużo dodatkowych plansz, choć mniej niż do Dooma czy Heretica. Jest też kompakt Extreme ROTT wydany przez autorów.

7. Super zabawa! Ocena: [9].

HEXEN
(ID Software/Raven Software)

1. Super! Dużo lepiej niż w Doomie czy Rott. Brakuje tylko SVGA.

2. Standard: modem, kabelek, czterech sieciowo.

3. Cooperative i Deathmatch. Można wybrać dowolny level i wyłączyć komputerowych wrogów.

4. Jak w każdej nowej grze - 486 DX i 8 MB RAM. Każdy musi mieć Hexena na dysku.

5. Komunikacja i makrosy są.

6. Dodatkowych leveli nie jest na razie zbyt wiele, ale wciąż powstają nowe. Można grać jako wojownik, kleryk lub mag, więc gracze nie muszą wyglądać tak samo.

7. Yeah! Very good! Ocena: [9].

TERMINAL VELOCITY
(3D Realms)

1. Wreszcie pełne trzy wymiary! Nie biegasz po korytarzach, lecz latasz w przestworzach (uwaga na góry). W wersji CD można włączyć SVGA.

2. Modem, kabelek i ośmiu graczy przez sieć.

3. Tak, jak wszędzie - wojna i współpraca.

4. PC 486 i 4 MB RAM wystarczy, choć przyda się coś więcej. Każdy musi mieć grę.

5. Komunikacja i makrosy są. Można też porozumiewać się przez radio - autorzy przygotowali najpotrzebniejsze polecenia w formie audio.

6. O dodatkowych poziomach nic mi nie wiadomo. Pojazdy poruszają się szybko i trudno jest namierzć przeciwnika, nie mówiąc już o zestrzeleniu go.

7. Niezła, choć szybko się nudzi. Ocena: [7].

DUKE NUKEM 3D
(Apogee Software)



1. Bosko! Najlepsza gra doomopodobna, jaką widziałem. Grafika i dźwięk są super! Dostępne są rozdzielczości do 800x600 włącznie.

2. Modem, kabelek, ośmiu sieciowo.

3. Dostępne są Coop Duke i Dukematch (zgadnijcie, co jest co).

4. Bez 486 DX2/66 i 8 mega ani rusz, ale warto się poświęcić. Gra na dysku wymagana u każdego.

5. Są makrosy, jest komunikacja. Są też hasła głosowe, w tym bardzo pożyteczne „This sucks!".

6. Zagrajcie za każdą cenę. To jest super! O ekstra levelach jeszcze nie słyszałem, ale jestem pewien, że powstaną. Poza tym, w Duke'a można grać przez Internet: (http://www.apogee1.com czy www.ten.com, a może to było...).

7. Super! Ekstra! Boskie! Ocena: [10]!

RADIX
(Epic Megagames)

1. Kiepska podróbka Descenta. Dziwię się, że firma Epic zdecydowała się wydać tak słaby produkt. Muzyka jest OK, efekty i grafika suck!

2. Modem, kabelek, w sieci może grać kwartet.

3. Standard: współpraca i niewspółpraca. Oprócz tego jest „Capture the Flag", czyli ganianie za flagą. Można wyłączyć przeciwników.

4. Choć gra prezentuje się słabo, to wymaga 486 i z 8 mega RAM oraz instalacji u wszystkich graczy.

5. Dziwne, ale nie stwierdziłem. Powinienem lepiej poszukać...

6. Cóż, można w to grać, ale nie trzeba (i dobrze!). Musisz być zdesperowany, aby wytrzymać dłużej niż godzinę.







7. Może ktoś to lubi, ale ja - nie! Ocena [3].

IN PURSUIT OF GREED
(Channel 7/Softdisk)

1. Kolejny klon Dooma. Grafika taka sobie, dobra muzyka i dźwięk.

2. Modem, kabel (ile jeszcze razy to napiszę?), w sieci na czterech.

3. Normalka.

4. PC 486 + 8 „megaramów", jak raz słyszałem. No i gra u każdego.

5. Chyba jest, nie pamiętam...

6. Do wyboru jest pięć różnych postaci - od małpy po cyborga. Nowych plansz nie ma i raczej nie będzie.

7. Nuda, nuda, nuda i oczopląs. Ocena [6].

DESCENT 1 & DESCENT 2
(Interplay)

1. Gra przełomowa dla gatunku. Jako pierwsza zaoferowała pełne trzy wymiary. Grafika i dźwięk OK. „Dwójka" i specjalna wersja „jedynki" posiadają opcje SVGA. Wersje shareware, zarówno D1, jak i D2, pracują tylko w VGA.

2. Moodeem, kaabeel, sieeeć (dla czterech w jedynce, w dwójce da się grać większą grupą).

3. Cooperative i walka w Anarchy. Można wyłączyć przeciwników.

4. W obu przypadkach potrzebne jest 486 z 4 MB RAM dla „jedynki" i z 8 MB dla „dwójki". Obowiązkowo gra na dysku.

5. Jest komunikacja i są makrosy, które można definiować w czasie gry.

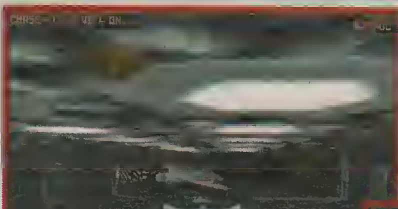
6. Nowe plansze rozsiane są po BBS-ach i różnych kompaktach, choć jest ich mniej niż w przypadku Dooma czy Heretica.

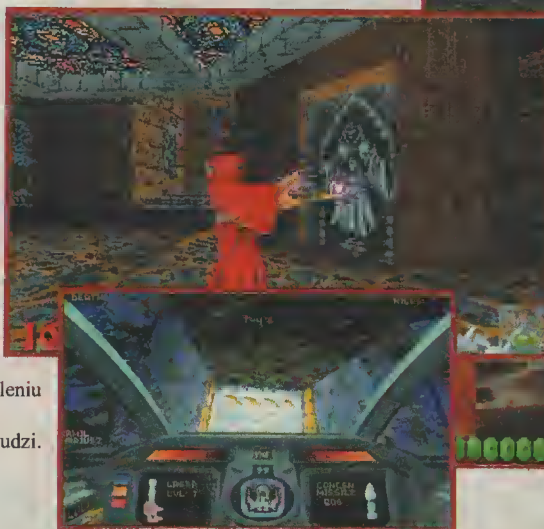
7. Niezła rozrywka. Pełne trzy wymiary i zabawa lepsza niż w Terminal Velocity. Ocena: [9].

Za miesiąc, w następnym odcinku multiplayermanii, to, co chłopcy lubią najbardziej, czyli... nie, nie Interactive Girls i nie strip pokery, lecz wyścigi!

Kamil Szafara

PS. Podziękowania dla Mariusza Ćwikielnika za pomoc przy testowaniu gier.







TRYBUNA

WAMPIR W BROOKLYNIE

Gliniarz z Beverly Hills wampirem!

*„Zawsze chciałem zrobić komedię, a Eddie marzył o zagraniu w horrorze. Pewnego dnia zatelefonował do mnie i powiedział, że ma historię, którą chciałby mnie zainteresować. Tak właśnie powstał **„Wampir w Brooklynie“***

Wes Crawen, reżyser

Kiedy kilkanaście miesięcy temu w filmowej prasie amerykańskiej ukazały się doniesienia o nowym projekcie filmowym Eddie Murphy'ego, czytelnicy byli bardzo zdziwieni. Mało kto wierzył, że jeden z najpopularniejszych komików zechce zagrać w horrorze. A jednak doniesienia prasy okazały się prawdziwe. Eddie Murphy gra główną rolę w filmie **„Wampir w Brooklynie.“**

„Zawsze podobały mi się horrory i intrygowały opowieści o wampirach“ - stwierdził Murphy, pytany przez dziennikarzy o powód zagrania w filmie. Do współpracy wybrał jednego z największych obecnie fachowców w dziedzinie straszenia widzów - Wesa Cravena. Reżyser zrealizował do tej pory kilka horrów, m.in. „Shocker“, „Wąż i tęcza“ oraz „Nowy koszmar Wesa Crawena“, w którym powrócił do najbardziej znanego widzom bohatera - Friediego Krugera. Najnowszy horror Cravena to: „komedia, romans i prawdziwy strach. Mamy nadzieję, że publiczność będzie się śmiała w jednej minucie, by w następnej wyskakiwać ze strachu z foteli.“





Głównym bohaterem filmu jest Maximilian, nie znający litości wampir, który przybywa do Nowego Yorku w poszukiwaniu detektywa Rity Veder, kobiety nieświadomej wyjątkowych więzów krwi, które ich łączą. Kiedy Max i Julius, jego wierny wampir, próbują zmienić Ritę w wampirzycę Maxa, jej oddany partner detektyw Justice, usiłuje ochronić ją przed złem.

„Wampir w Brooklynie“ dał możliwość zagranie Murphy'emu wielorakich postaci. Poza tytułową rolą władczego, bezlitosnego Maxa, Eddie gra również Preachera Pauly, wygłaszającego wstrząsające kazanie i Guido. W rolę Rity wcieliła się Angela Bassett, która stwierdziła: „wciągnęła mnie ta historia o walce dobra ze złem. Poza tym aktorka nie często ma okazję pracować jednocześnie z wilkiem, ogromnym owczarkiem pasterskim, kobrą i oczywiście wampirem. Rita nie wie jak niezwykły jest jej ród kiedy spotyka Maxa. Przez wiele wieków jego ludzie wędrowali po ziemi jako budzące grozę postacie nocy, bez końca poszukujące zaspokojenia swego okrutnego głodu. Teraz Max musi kontynuować ich dzieło.“ Craven dodaje: „Max, nasz wampir z morderczymi instynktami staje się bardziej ludzki niż kiedykolwiek mógł przypuszczać. Bazując na zdobytym przez wieki doświadczeniu, jest pewien, że będzie kompletnie panował nad sytuacją w Brooklynie, a w efekcie traci serce.“

Chociaż akcja filmu rozgrywa się w Brooklynie, wszystkie zdjęcia nakręcono w Los Angeles w Kalifornii. Twórcy stwierdzili, że powinni nakręcić film tam, gdzie jest największa ilość wampirów - wg. Vampire Research Center of Elmhurst jest ich 36, podczas gdy w Nowym Yorku tylko 17. Najwięcej pracy ekipa poświęciła Murphy'emu. Specjalny makijaż Maxa stworzyli specjaliści z Kurtzman, Nicotero, Berger EFX Group. Dużo pracy miała również kostiumograf Ha Nguyen. „Musiałam obejrzeć stare filmy o wampirach, by ustrzec się ubrania bohatera w podobny sposób. Garderoba Maxa musiała być elegancka, tkaniny i kolory miały podkreślać jego pochodzenie.“ - stwierdziła Nyguyen. Twórcami efektów specjalnych w filmie są: konsultant Julie Gibson, który wcześniej pracował przy filmach Jamesa Camerona „Prawdziwe kłamstwa“ i „Otchłań“, oraz reżyser drugiego planu i projektant efektów specjalnych zarazem - Peter M. Chestney. Scenariusz stworzyli: brat Eddiego, Charles Murphy oraz Chris Parker i Michael Lucker.

KONKURS

Oto dwa pytania konkursowe.

1. Podaj dwa tytuły filmów w których zagrał Eddie Murphy.

2. Angela Bassett zagrała z filmie „Dziwne dni“. Podaj reżysera tego filmu.

Odpowiedzi należy wysyłać do dnia 15 czerwca na adres korespondencyjny redakcji wyłącznie na kartkach pocztowych z naklejonym kuponem konkursowym.

Tytuł: Wampir w Brooklynie
Tytuł oryginalny: Vampire in Brooklyn
Reżyseria: Wes Craven
Scenariusz: Charles Murphy, Michael Lucker i Chris Parker
Zdjęcia: Ray Murphy A.S.C.
Muzyka: J. Peter Robinson
Obsada: Eddie Murphy (Max, Preacher Pauly, Guido), Angela Bassett (Rita), Kadeem Hardison (Julius), Allen Payne (Justice).
Produkcja: Paramount Pictures
Dystrybucja: ITI Cinema
Czas: 100 minut
Premiera: 21 czerwca

SCREAMERS KRZYK ZAGŁADY

„Każda rewolucja zjada własne dzieci."

plk. Joseph Hendricksson
officer sztabu
Alliance Forward Command West

Oto kolejny film, który przeniesie widzów w świat dość odległej przyszłości, gdzie odległe planety będą wykorzystywane m.in. do dostarczania Ziemi potrzebnych surowców. W roku 2078, na jednej z nich, górniczej planecie Sirius 6B, zniszczonej 10-letnią wojną, naukowcy stworzyli doskonałą wydawałoby się broń: samopowielającą się rasę zabójczych istot zwanych Screamerami. Zaprojektowano ją do jednego tylko celu: polowania i niszczenia wszystkich ludzkich form żyjących na planecie. Ale ta tajemnicza broń wkrótce zaczyna kontynuować swoją ewolucję bez jakiejkolwiek ludzkiej kontroli, a teraz sama postawiła sobie cel: zniszczenie całego życia, jakie pozostało jeszcze na Siriusie 6B. Płk. Joseph Hendricksson dowodzi oddziałem żołnierzy Alliance Forward ciągle żyjących na planecie. Oszukany przez własnych polityków i przytłoczony okropieństwami niekończącej się wojny, Hendricksson decyduje się na rozpoczęcie negocjacji pokojowych z przedstawicielami zdziesiątkowanych oddziałów New Economic Bloc. Aby to zrobić, musi przejść przez zdradziecką pustynię, gdzie śmierć może nadejść ze strony broni, którą pomagał stworzyć.



Razem z Acem, towarzyszącym mu młodym tropicielem, Hendricksson podąża do wrogiej kopalni, która położona jest po drugiej stronie pustyni zatrutej radioaktywnymi odpadami i pilnowanej przez zdradzieckich Screamerów. Jakimś cudem, pułkownik i Ace znajdują kogoś, kto przetrwał w środku tej odizolowanej zabójczej ziemi. To David, samotny mały chłopiec, błąkający się z pluszowym misiem. Dwóch żołnierzy zabiera go ze sobą i podąża do kopalni New Economic Bloc tylko po to, by odkryć, że Screamerzy byli tam przed nimi. Tylko troje wrogów przetrwało rzeź: Becker, groźny żołnierz z tajnej agencji, Ross, tropiciel bliski załamania nerwowego oraz piękna i niebezpieczna Jessica. Jedyne schronienie pozostało dla przyjaciół i wrogów. Ale najpierw muszą walczyć i zniszczyć armię Screamerów.

„Screamers to opowieść o grupie ludzi, którzy spotykają nieznane i o tym, co dzieje się wówczas w ich umysłach" - powiedział reżyser, Christian Duguay. - „Chciałem zrobić film pokazujący wszystkie znane aspekty opowieści SF, ale przy okazji pokazać widzom, jak ludzie reagują na strach, śmierć i beznadziejną przyszłość."

Dla grającego w filmie główną rolę Petera Welera: „Screamers to psychologiczny dramat. Hendricksson zrozumiał, że został zdradzony przez świat, który pomógł stworzyć. Broń, którą pomógł skonstruować, obróciła się przeciwko niemu i jego kolegom. Jest to trudna do zaakceptowania dla każdego lekeja."

Scenariusz filmu powstał na podstawie krótkiego opowiadania „Second Variety", które w 1952 roku napisał światowej sławy autor SF - Philip K. Dick. Wydano je po raz pierwszy rok później w periodyku „Space Science Fiction". Według samego autora, głównym tematem opowiadania jest pytanie: kto naprawdę jest człowiekiem, a kto się tylko za niego podaje? Dick zmarł w 1982 roku, pozostawiając miliony fanów, którzy do dziś czczą setki historii, które opublikował: od „Do Androids Dream of Electric Sheep?", na podstawie której powstał słynny film Ridley'a Scotta „Blade Runner", po „We Can Remember It for You Wholesale", dzięki której powstał przebój „Total Recall" z Arnoldem Schwarzeneggerem.

Epicki aspekt filmu jest dziełem cierpliwości głównego producenta Charlesa W. Friesa, który zajmował się projektem „Screamers" od 1980 roku. Fries wybrał, a następnie zakupił prawa do scenariusza i w ciągu następnych lat namówił do współpracy innych producentów. Początkowo miała to być niskobudżetowa produkcja, jednak po kilku latach przygotowań w trzech wytwórniach: Triumph Films, Allegro Films i Fuji Eight, film trafił na duży ekran jako wysokobudżetowy przebój. Producent Tom Berry uważa, że „najważniejszym czynnikiem w powstaniu filmu był reżyser Duguay, który ma niesamowity wizualny talent i poczucie wyobraźni." Ważna również była praca operatora Rodney'a Gibbonsa. „Rezultaty ich pracy są oszałamiające" - stwierdził Berry.

Zdjęcia do filmu rozpoczęto 24 listopada 1994 roku w Joliette, niedaleko Montrealu. Na początku ekipa wykorzystała ogromną piaszczystą kopalnię, która posłużyła za plan Siriusa 6B. Masywny kamienio-łom należący do Montreal's Ciement Lafarge, wykorzystany został w niemal wszystkich scenach z Siriusem 6B w planie. Ekipa miała spore trudności. Piaszczysta kopalnia była odstraszająca, a ponadto nawiedzana silnymi zimowymi wiatrami. Filmowcy musieli używać ciepłej odzieży i nosić zimowe buty. Zdjęcia zakończono przed Świętami Bożego Narodzenia, po trzech dniach kręcenia najtrudniejszych scen. Wykonano je wewnątrz stadionu olimpijskiego w Montrealu, gdzie od 1977 roku rozgrywa swoje mecze baseballowa drużyna Montreal Expose.

Efekty specjalne do filmu stworzyła Buzz F X, oddział firmy Buzz Image Group, zajmujący się innowacyjnymi technikami animacji komputerowej i efektami wizualnymi. „**Screamers** to pierwsza wysoko budżetowa produkcja przy której pracowali specjaliści firmy" - twierdzi Rick Ostiguy, wiceprezes działu animacji i efektów wizualnych Buzz Image Group. Wykonano ponad 150 ujęć i około 20 specjalnie stworzonych komputerowych krajobrazów.

Tytuł: Sreamers - Krzyk zagłady
Tytuł oryginalny: Screamers
Reżyseria: Christian Duguay
Scenariusz: Dan O'Bannon, Miguel Tejada-Flores
Zdjęcia: Rodney Gibbons
Efekty specjalne: Ernest Farino
Obsada: Peter Weller (płk. Hendricksson), Andy Lauer (Ac), Michael Caloz (David), Roy Dupois (Becker), Charles Powell (Ross), Jennifer Rubin (Jessica)
Produkcja: Triumph Films, Allegro Films, Fuji Eight
Dystrybucja: Vision

KONKURS!

Odpowiedz na dwa poniższe pytania.

1. Podaj nazwę planety, na której toczy się akcja filmu.

2. W jakim kraju znajduje się Montreal?

Odpowiedzi należy przysyłać do dnia 15 czerwca na adres korespondencyjny redakcji wyłącznie na kartkach pocztowych z naklejonym kuponem konkursowym.



KONKURS „PANZER GENERAŁ“ ZOSTAŃ MAJOREM!

Nadszedł czas kolejnego konkursu. Tym razem jest on przeznaczony dla posiadaczy komputerów IBM PC i gry „Panzer General". Motywem przewodnim tego zadania jest udowodnienie, że komputer jest słabiutkim taktykiem. Właściwie to programiści nie przewidzieli możliwości intelektualnych graczy. Nawet kiedy program posiada miażdżącą przewagę, człowiek potrafi mu się przeciwstawić i pokonać go. Jako przykład wybrałem drugi scenariusz z kampanii w Polsce. Zadaniem Niemców jest zdobycie Warszawy, Modlina i Siedlec. Wiele osób zapewne ma za sobą rozgrywkę na tej planszy jako dowódca wojsk niemieckich. Komputer nie stawiał zbyt dużego oporu jako polski dowódca. Postanowiłem odwrócić sytuację. Na tym właśnie polega ten konkurs. Dowodząc Polakami należy obronić miasta-cele, a może nawet pokonać przeciwnika zajmując Łódź.

Regulamin

Podstawowym celem rozgrywki jest obrona Warszawy, Modlina i Siedlec przed atakiem. Dodatkowo premiowane jest zajęcie Łodzi. Rozgrywkę można toczyć tylko i wyłącznie na poziomie Medium i przy wyłączonym podglądzie. Nie można również wyłączyć opcji dostaw.

Poniżej przedstawiam mapkę pola rozgrywki, którą musisz skserować w kilku egzemplarzach (max. 10 czyli limit wszystkich tur). Przed rozpoczęciem batalii należy na pierwszej kopii nanieść ikony oznaczające poszczególne oddziały. Ikony przedstawiono w oddzielnej tabeli. Następnie przed każdą własną turą na nowej mapie trzeba nanieść aktualny stan ustawienia widocznych jednostek obu stron. Dopiero potem nanosi się wszystkie ruch wykonane przez siebie. W przypadku starcia trzeba pokazać jego wynik, to znaczy w momencie zniszczenia przeciwnika przekreślić jego ikonę, zaś wycofania się, zaznaczyć, na które pole. Jeśli atak spowodował straty, trzeba to uwzględnić na ikonie. Do przedstawiania ruchów służą strzałki w kolorach odpowiednich dla stron. Ruch oznacza się cienką strzałką łączącą pole wyjściowe z polem końcowym. Jeśli jednocześnie po ruchu przeprowadza się atak, mała, gruba strzałka pokazuje jego kierunek. W przypadku odwrotnej kolejności (atak-ruch), oznaczenia pozostają te same (atak - mała, gruba strzałka; ruch - cienka strzałka). Ostrzał artyleryjski zaznacza się linią przerywaną.

Jednostki na mapie należy opisywać w następujący sposób. Podstawowym znakiem jest ikona określająca dany rodzaj jednostek. Nad nią należy podać numer i ilość punktów wielkości. Wyjątek stanowi lotnictwo, gdzie dane o jednostce umieszcza się po prawej stronie ikony. Jeżeli jednostka przemieszcza się za pomocą środków transportu z prawej strony ikony należy umieścić odpowiednie oznaczenie. Na przykład

4/10

oznacza: 4 jednostka, piechota, skład 10, na samochodach Opel 6700.

Zestawy map należy nadsyłać na adres redakcji do dnia 31 lipca 1996 roku. Nagrody przyznane zostaną za:

- najlepszą obronę;
- najszybsze zajęcie Łodzi;
- najszybsze zniszczenie wszystkich jednostek niemieckich.

A teraz najważniejsze. Wszyscy, którzy nadeślą prawidłowe rozwiązania, otrzymają w nagrodę... uwaga!... stopień majora! I jest to dopiero początek kariery wojskowej, gdyż następne konkursy umożliwią awans na wyższe stopnie, na końcu zaś... Nie, na razie to jeszcze tajemnica! Ci, którzy z przyczyn obiektywnych (brak programu) nie mogą wziąć udziału w konkursie, niech się nie martwią. I dla nich szykuję coś smakowitego.

Ponadto wśród uczestników rozlosujemy gry komputerowe i książki o tematyce wojennej. Rozwiązanie opublikowane zostanie we wrześniowym numerze ŚGK czyli dopiero po wakacjach. Macie więc sporo czasu.

RODZAJ JEDNOSTEK	NAZWY JEDNOSTEK (NIEMCY)	IKONY	NAZWY JEDNOSTEK (POLACY)	IKONY
Piechota	Pioniere 39 Wehr Inf Bridge Eng	P M	Infantry Cavalry	 K
Czołgi	Pz IA Pz IB Pz IIA Pz IID Pz 35(t) Pz 38(t)A Pz IIIE	IA IB IIA IID 36 38 III	TK 3 7 TP	3 7
Rozpoznanie	PSW 222/4r PSW 231/6r	222 231		
Artyleria p. panc. Artyleria	3,7 PaK 35/36 7,5 leFk 10,5 leFH 18		37 mm ATG AF 75 mm Gun	
Pojazdy p. lot.	SdKfz 10/4			
Obrona p. lot.	2 FlaK 38(4) 8,8 FlaK 18	38 88		
Myśliwce	BF 109E		PZL P11c PZL 24g	11 24
Bombowce taktyczne	Ju 87 B		PZL P23b PZL P37b	23 37
Bombowce średnie	Ju 88A			
Transport	Opel 6700 SPW 251/I		AF Truck	



TAWERNA

Witaj wędrowcze! Minął już rok od momentu, kiedy po raz pierwszy TAWERNA zagościła na łamach ŚGK. Korzystając z okazji chciałbym poświęcić chwilę na refleksje na temat naszego ulubionego gatunku gier komputerowych.

Czy zastanawiałeś się kiedykolwiek, drogi Wędrowcze, co tak naprawdę oznacza magiczny skrót: RPG. Tłumaczyliśmy sobie to już kilkukrotnie. RPG to Role Playing Games, czyli po przetłumaczeniu na ojczysty język Polaka: gra fabularna. Nie jest to jednak tłumaczenie doskonałe. Praktycznie powinniśmy mówić: „ja gram w gry, w których zadaniem grającego jest odgrywanie roli". Tak, właśnie odgrywanie roli stanowi esencję gier RPG. A jak można usiłować utożsamiać się z czymkolwiek, wpatrując się w bezduszny ekran monitora? Oczywiście, że nie jest to możliwe. O ile bowiem w prawdziwych (tj. niekomputerowych) grach RPG można mówić o „wczuwaniu się" graczy w swoich bohaterów, o tyle w przypadku komputerowych gier RPG nic takiego chwilowo nie może mieć miejsca, szczególnie z uwagi na fakt, iż autorzy idą ostatnimi czasy na łatwiznę, racząc nas sztampowymi scenariuszami. Wierzę, że przyszłość zmieni ten stan rzeczy na lepsze. W tym wydaniu TAWERNY pozwolę sobie zabawić się w proroka. Mam nadzieję, że nie będziesz, Wędrowcze, miał mi tego za złe.

Najpierw zastanówmy się przez chwilę, cóż jest tym czynnikiem, który sprawia, że RPG (komputerowe) są czymś niezwykłym, zdecydowanie odróżniającym je od innych gatunków gier. Czynnikiem tym bez cienia wątpliwości jest fabuła, która łączy wszystkie pozostałe aspekty (postacie niezależne i bohaterów, scenerie oraz wątki przygód). Wiąże się ona również z pewnym pytaniem, które zadał mi pewien niezbyt wtajemniczony w świat gier komputerowych znajomy... Czym różni się gra RPG od przygodówki?

Jaka powinna być fabuła gry, ażeby przyciągnąć uwagę grającego? Przede wszystkim nieliniowa. Nie może mieć miejsca sytuacja znana doskonale z gier przygodowych, w których to wyjście z sytuacji z reguły (choć nie zawsze) jest tylko jedno. Jako przykład weźmy chociażby sławną grę firmy LucasArts - Monkey Island 2. Jednym z zadań, które program ów stawiał przed graczem, było schwytanie szczura. Cóż należało uczynić, aby tego dokonać? Na początek znaleźć kawałek sznura. Następnie patyk oraz przynętę (chrupki serowe). Przedmioty te są możliwe do znalezienia tylko i wyłącznie w określonych miejscach, do których dotarcie może stanowić osobną przygodę. A przecież, na dobrą sprawę, ze znalezieniem patyka i kawałka sznura bynajmniej nie powinno być kłopotów. Po odpowiednim (tj. w ustalonej kolejności) użyciu wyżej wymienionych przedmiotów na pudełku, szczur „złapał haczyk" i poleciał zjeść przynętę. W tym momencie pociągnięcie sznurka kończyło jego szczurzą wolność. Dzięki pozyskanemu gryzoniowi można było (wrzucając go do kotła) w bezczelny sposób pozbawić rzemiosła pewnego kuchcika, by następnie zająć jego miejsce. Proszę zwrócić uwagę na liniowość akcji. Nie twierdzę, że jest to coś grzesznego czy haniebnego (po trosze lubię przygodówki), jednak nic takiego w RPG nie może mieć miejsca. Można by rzec, że zadania stawiane przed graczem w RPG są, w przeciwieństwie do wyzwań znanych z przygodówek, bardziej globalne.

Fabuła rolpleja marzeń powinna być na swój sposób unikalna (złoża kopalni o wdzięcznej nazwie „lochy i smoki" powoli ulegają wyczerpaniu). Bardzo ważne jest, ażeby gracz obawiał się, że zaraz, za rogiem, może wydarzyć się coś niespodziewanego. Coś, co sprawi, że jego jakże potężny bohater stanie się marnym robaczkiem, czy chociażby nędzarzem. Proszę zwrócić uwagę, że w przygodówkach nie występuje coś podobnego. W Monkey Island 2 grę zaczynamy bohaterem opływającym w dostatki i bogactwa. Cóż z tego, skoro wiemy, że zaraz wszystko stracimy bez względu na to, co uczynimy, ponieważ zza rogu i tak wyskoczy wstrętny pirat, który niemiłosiernie przetrzepie bohaterowi skórę.

Mimo że niemożliwe jest przełożenia życia na bity i bajty, RPG zdecydowanie wierniej odzwierciedlają żywot bohaterów, niż gry przygodowe. Dzieje się tak za sprawą współczynników - charakterystyk, które ukazują np. stan zdrowia bohaterów, wytrzymałość ich pancerzy, skuteczność broni itd. Są one niezbędne do walk - kolejnego nieodłącznego elementu gier RPG, którego (poza nielicznymi wyjątkami potwierdzającymi regułę) brak w grach przygodowych.

Walka jest elementem, który bardzo wpływa na ogólną ocenę programu. Na dobrą sprawę lwia większość gier rozwiązuje ten problem w sposób zupełnie nierealistyczny, który nigdy nie miałby miejsca w rzeczywistości. Wytęż swoją wyobraźnię i wyobraź sobie dwie postacie uzbrojone w miecze i walczące ze sobą. Czy chaotycznie cięłyby się mieczami w nadziei, że trafią przeciwnika? Oczywiście, że nie. Jeżeli coś takiego w rzeczywistości miałoby miejsce, walka trwałaby do momentu pierwszego udanego ciosu! Usprawiedliwia to jednak fakt, iż niemożliwe jest, jak już wspomniałem, odwzorowanie rzeczywistości w grze. Próby jednak należy podejmować, bo dzięki nim w przyszłości będziemy (po uprzednim założeniu specjalnego hełmu) zagłębiać się w wirtualnych światach fantasy, siejąc popłoch wśród bestialskich hord goblinów i orków.

Po spojrzeniu na aktualną „sytuację" gier fabularnych chciałbym rzucić światło na zagadnienie, które pragnąłem poruszyć na łamach TAWERNY już od dłuższego czasu. Jak wyglądać będzie gra RPG przyszłości?

Na to pytanie nie można odpowiedzieć jednoznacznie. Fakt faktem, że przyszłość mogłaby chociaż po części stać się teraźniejszością, gdyby autorzy gier fabularnych zdecydowali się na szersze wykorzystanie płynnego poruszania się (znanego przede wszystkim z produktów ID Software) w swoich produkcjach. Wnioskując po aktualnej sytuacji na rynku RPG, sposób przemieszczania się bohaterów znany z Dooma spotyka się z wrogością. Gry wykorzystujące to rozwiązanie są w zdecydowanej większości po prostu słabe. Jak gdyby autorzy nie mogli się połapać w nowej rzeczywistości. Dlaczego? Oto jest pytanie. Przecież zastosowanie tej metody umożliwia znacznie lepsze przedstawienie świata. Nie musimy już poruszać się po płaskich polach, od tej pory możemy spoglądać na otaczające nas obszary z wzniesień, podążać malowniczymi dolinami itd. itp. Oczywiście, zastosowanie takiego rozwiązania ma pewne wady - gracz może przestać orientować się w przebiegu akcji, grafika może niekiedy być rozmyta. Na wszystko jest jednak sposób. Orientację ułatwi mapa, zaś zastosowanie pewnych (znanych tylko i wyłącznie programistom) technik rozwiąże problemy z grafiką. Dodatkowo otrzymujemy płynność i swobodę, które mogą wraz z odpowiednią oprawą dźwiękową stworzyć niepowtarzalny klimat w pełni oddający atmosferę innego świata.

Następnym krokiem jest wykorzystanie rzeczywistości wirtualnej. Jeżeli naprawdę dojdzie do utworzenia wirtualnych światów fantasy, wówczas będzie to przełom dziesięciokroć większy od skoku z gier tekstowych do interfejsów w całości opartych na grafice. Wyobraź sobie, że wracasz wieczorem do domu. Nagle widzisz kilku pijanych osobników stojących gdzieś przy drodze. Gdy przechodzisz koło nich, serce dudni Ci z całych sił. To nic żadne RPG, to szara rzeczywistość. A teraz wyobraź sobie... Otwierasz oczy. Rozglądasz się. Znajdujesz się sam na skraju lasu. Z głębi lasu dochodzi do Twoich uszu wycie jakiejś istoty. Najgorsze jest jednak to, że zaczyna zmierzchać... Jeżeli miałbym sposobność uczestniczyć w tego typu horrorze, moje słabe serce najprawdopodobniej nie wytrzymałoby i najprawdopodobniej nigdy już nie przeczytałbyś TAWERNY mojego autorstwa.

Rzeczywistość wirtualna umożliwiłaby odczucie tego, co dotychczas znaliśmy tylko z książek, ust naszego mistrza gry czy z ekranu komputera. Odpada problem wczuwania się w postać, ponieważ nią się po prostu jest! Walka sam na sam z trollem przesta-łaby być czynnością rutynową, a zamieniłaby się w prawdziwą grozę!

Śmierć jest elementem, bez którego RPG istnieć nie może. W jaki sposób rozwiązać śmierć w rzeczywistości wirtualnej? Na pewno nie uda się zrealizować śmierci samego gracza (swoją drogą dopiero wówczas moglibyśmy mówić o prawdziwym virtual reality). Najlepszym rozwiązaniem byłoby chyba gwałtowne przebudzenie „ze snu". Ale z drugiej strony równie porażająca byłaby sytuacja, gdy postać samotnie przedziera się, śmiertelnie raniona, przez watahę goblinów, by skądś z zaświatów usłyszeć: „Jacuś! Zdejmij ten garnek z głowy i chodź już, bo obiad stygnie!". Brrrrr!

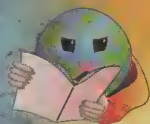
Na temat zjawisk, które nie mają miejsca (przynajmniej na razie), można by rozprawiać w nieskończoność. Nie zamierzam zagłębiać się w temat rzeczywistości wirtualnej, ponieważ gdy skończę pisać ten tekst, będę miał ogromne problemy ze skonfrontowaniem rzeczywistości rzeczywistej, a chcę to mieć za sobą jak najszybciej.

TAWERNA ukazuje się w ŚGK już od roku. Bardzo cieszy mnie, że ciepło ją przyjęliście (o czym świadczą nadesłane przez Was listy i ankiety). Jak zwykle jestem otwarty na wszelkie Wasze uwagi i propozycje. Piszcie pod adres: Tawema, ul. Rozewska 28, 81-055 Gdynia. Mam szczerą nadzieję, że spotkamy się w czerwcu przyszłego roku. Do czasu onego, Wędrowcze!

Szymon Grabowski

PS. Pewien złośliwy chochlik drukarski zapomniał w poprzednim, majowym wydaniu TAWERNY o fakcie, że również Tomasz Hałuszkiewicz był autorem opowiadania. Przepraszamy.

PS2. Ze wzglę-dów technicznych publikację kolejnego od-cinka opowiadania „Mały wielki nizio-łek" przesuwamy na numer następny.



Witajcie, Drodzy Esoesowcy. Jak widzicie, znów w rubryce tej pojawiła się „Skrzynka Kontaktowa" i co więcej, będzie tak już prawdopodobnie zawsze. W wielu swoich listach piszecie, że formuła ta Wam odpowiada, więc niech tak zostanie. Do „Skrzynki" będę się starał wybierać te listy, które moim zdaniem zainteresują większość Czytelników i na które mam nadzieję, ktoś z Was będzie w stanie odpowiedzieć. Jeśli chodzi o formułę samych S.O.S-ów, to nic się nie zmieni. Nadal będę rozwiązywać Wasze problemy, choć z pewnym zastrzeżeniem. Dzisiaj wyjątkowo odpowiadam na pytanie, które już kiedyś pojawiło się w tej rubryce. Następnym razem będę po prostu kierował do odpowiedniego numeru ŚGK. Starajcie się upewnić, czy już przypadkiem ktoś nie zadal takiego samego pytania, które macie zamiar wysłać. Zaoszczędzi to Wam czas w oczekiwaniu na odpowiedź oraz pieniędzy, gdyż nie trzeba będzie wydawać na znaczek. Poza tym, jak zawsze dokladnie, a przede wszystkim czytelnie opisujcie swoje problemy. Gdy gra posiada kody, podajcie ostatni dostępny. Nie przedłużając, zapraszam do lektury.

WARLORDS
MORTAL KOMBAT 3

1. Jak w grze „Warlords" zapisać stan gry na Amidze 500? Gdy już zgrywam, wyskakuje mi napis „Can't find this disk - try again. Nie wiem, co zrobić? Na który dysk się zgrywa?

2. Dlaczego jeszcze nie ma gry „Mortal Kombat 3" na Amigę 500? Jestem milośnikiem tej gry i zastanawiam się, czy ona kiedykolwiek się pojawi?

Radek
Sokołów Podlaski

Na pierwsze pytanie odpowiedziałem już ponad rok temu. Widać, że naszym Czytelnikiem stałeś się od niedawna. Tym razem zrobię wyjątek i jeszcze raz podam przepis na nagrywanie stanu gry. Żeby zapisać stan gry musisz postępować według następujących punktów:

1. Wykonaj kopię zastępczą dysku drugiego.

2. Jeżeli będziesz chcial nagrać stan gry to wybierz z górnego menu opcję Save.

3. Ukaże się ramka. W opcji drawer znajduje się napis: Warlords II:save.

4. Najedź myszką na to okienko i wciśnij jej lewy przycisk. Teraz możesz usunąć napis Save. Pozostaje wówczas Warlords:. Teraz wciśnij [Enter].

5. Ukaże się spis katalogów znajdujących się na dysku. Najedź myszką na katalog Pics i lewym przyciskiem potwierdź.

6. Pojawi się spis plików tego katalogu. Wśród nich znajduje się plik Raze.scf. Wyszukaj go, ponownie kliknij na nim lewym przyciskiem myszki.

7. Nazwa tego pliku ukaże się w okienku File (na dole). Teraz wystarczy, że wciśniesz (OK) i stan gry zostanie zapisany. Wgrywanie stanu gry odbywa się identycznie, tylko zamiast korzystania z opcji Save znajdującej się w górnym menu wybieramy opcję Load.

Jeśli chodzi o pytanie drugie, to niestety mam poważne wątpliwości czy „Mortal Kombat 3" powstanie na Amigę 500. Jeśli tak, to z pewnością o tym poinformujemy.

EKSPERYMENT DELFIN

Dochodzę do jakiegoś biura, w którym jest kaminek, szafa, gips, drzwi i jakieś papiery. Czy drzwi lub szafę da się otworzyć, a jeśli tak, to gdzie jest klucz?

Krzysztof Wodnicki
Węgry, woj. opolskie

Badając kominek, powinieneś odkryć szczelinę. Jeśli się jej dobrze przyjrzysz, to zorientujesz się, że już ją gdzieś widziałeś. Jeśli nie pamiętasz, podpowiem, że bylo to w mieszkaniu Grina. Musisz wrócić do swoich czasów i wykonać gipsowy odlew klucza. Po wykonaniu tego wróć do 1958 roku. Korzystając z odlewu gipsowego, otwórz drzwi, a znajdziesz to, co jest poszukiwane w całej grze, czyli akta Delfina. Opierając się o skrzynię, spowodujesz jej zniszczenie. Wewnątrz niej zobaczysz Delfina. Możesz go ożywić poprzez podłączenie go do baterii litowych, jednak w tym momencie wejdzie strażnik i postrzeli Cię. Po obudzeniu znajdziesz się w celi z Grinem. Nie zostało już do końca gry wiele, więc spróbuj poradzić sobie dalej sam.



THE SETTLERS

1. Wiem, że gra była opisywana już na lamach ŚGK. Lecz do tej pory nie wiem, w jaki sposób można wysyłać żołnierzy na wybrane placówki wroga.

2. Do czego służy druga ikona od lewej w dalnym pasku. Nawet jak ją uaktywnię i klikam na to, nic się nie dzieje.

Bartosz Dziura
Szczecin

1. Wysyłanie własnych żołnierzy jest możliwe wówczas, gdy się ich posiada. Pierwszym krokiem jest zbudowanie warowni. Jeśli się ją obsadzi trzema rycerzami (mowa jest tutaj o najmniejszej warowni mieszczącej właśnie trzech żołnierzy), to można będzie jednego z nich wysłać na wrogi obiekt. Niestety, atakować można tylko warownie przeciwnika, przy czym najbliżej położone gospodarstwa zostają automatycznie spalone. Atakuje się poprzez naciśnięcie dwóch przycisków myszki (najpierw prawy i trzymając go, lewy) na wybranej warowni przeciwnika. Jeśli w najbliższym jej otoczeniu znajdują się nasze warownie zaopatrzone w rycerzy, to liczba możliwych do wyslana wojowników będzie uzależniona od ilości przebywających w warowniach. Trzeba jednocześnie pamiętać o tym, że jeśli wyślemy rycerza w bój, to automatycznie nasza warownia zostanie pozbawiona jednego z obrońców, co w rezultacie może doprowadzić do utracenia własnej warowni.

2. Ikona ta służy do likwidowania zdudowanych już budynków. Najpierw należy kliknąć lewym przyciskiem myszki na budynku, który chcemy zniszczyć, a następnie wcisnąć prawy przycisk i kliknąć ponownie lewym na tej ikonie. Pojawi się wówczas pytanie, czy naprawdę chcemy zniszczyć nasze dzieło i jeśli odpowiemy twierdząco, budynek zamieni się w płonącą pochodnię. Istnieje także drugie zastosowanie tej ikonki. Możemy kliknąć lewym przyciskiem na dowolnym odcinku drogi i go zlikwidować postępując identycznie, jak przy niszczeniu budynku. Ikona ta nie dziala na naszym palacu oraz na warowni, w chwili gdy jest ona atakowana.

KAJKO I KOKOSZ

1. W jaki sposób można obudzić Dziada Barowego?

2. Gdzie można znaleźć ul?

3. Co trzeba zrobić w krainie Borostworów?

Wojtek Rurański i Przemek Ciborowski
Katowice

1. Dziada Borowego można obudzić poprzez łaskotanie go piórkiem, który powinieneś zabrać Bugiemu z glowy.

2. W grze nie ma ula; jest tylko gniazdo os, znajdujące się w Krainie Borostworów przy ognisku, które należy powiesić na gałęzi (gniazdo, nie ognisko).

3. Patrz w **S.O.S.** z numeru 11/95.

THE SETTLERS

Nie mogę przejść drugiej misji. Po wybudawaniu strażnic i po pawiększeniu terenów (znajduję się blisko innego państwa), gdy już postawię blisko danego państwa strażnicę, nie chcą mi jej wybudować lub jeśli ją już wybudują, ta nie chcą da niej wchodzić żolnierze. Nie wiem dlaczego? Nie wiem także, jak się produkuje miecze dla żolnierzy araz jak korzystać z budynku, który jest skladem wszystkich rzeczy (np. zloto, belki, kamienie).

Wojciech Sochacki
Kwidzyn

Fakt, iż Twoje strażnice nie są obsadzane, może wynikać z tego, że brakuje Ci wolnych rycerzy mogących iść do warowni. Brak rycerzy wynika z niedoboru mieczy bądź tarcz. Z kolei brak mieczy oraz tarcz wynika z braku surowców w hucie, czyli rudy żelaza i węgla. Jeśli jednak w Twoim zamku znajduje się duża liczba wojowników, to na pewno ustawileś dużą liczbę obrońców, którzy mają pilnować zamku. Korzystanie z magazynu jest bardzo proste. W celu lepszego zobrazowania posłużę się przykladem. Budujesz nową warownię. Potrzebujesz zarówno drewna, jak i kamienia. Tragarze pójdą po te materiały tam, gdzie mają najbliżej. Jeśli będzie to zamek, skierują się tam. W przypadku, gdyby towar znajdujący się w zamku był Ci bardziej potrzebny do budowy innego gospodarstwa znajdującego się bliżej, wystarczy, że przerwiesz drogę do zamku i wówczas tragarze skierują się do magazynu.

KAJKO I KOKOSZ

Nie wiem, w którym miejscu rośnie wiesiolek potrzebny do przyrządzenia rękawicy siły.

Bartek Trętowski
Legionowo

Wiesiołek rośnie przed chatą Kajka i Kokosza z jej prawej strony.

MENTOR

Nie wiem, co trzeba zrobić w pokoju perkusisty po zabraniu kabla do gitary.

Paweł Gałbas
Tworóg

Musisz wlożyć ten kabel do kolumny. Znalezienie tego miejsca nie jest latwe, gdyż jest ono małe, lecz później wystarczy skorzystać z opcji: użyj.

KAJKO I KOKOSZ

Jak przejść bramę grodu Mirmila?

Dawid Matyja
Poznań

Musisz stanąć na placu przed bramą i trzykrotnie zatrąbić na rogu (za pomocą Kokosza). Następnie daj strażnikowi antałek miodu, a po otwarciu bramy przepędź zbójcerzy, używając rękawicy siły. Jeśli chodzi o przejście całej bandy zbójcerzy pod koniec gry, to wystarczy użyć owoców przemiany, które spowodują zamianę Kajka i Kokosza w niedźwiedzie.

KAJKO I KOKOSZ

Gdzie znajdę kamień do procy?

Bartek Zbierski
Skierniewice

Krótko, bo nie ma po co się rozwodzić. Kamień ten znajdziesz nad strumykiem.

DUNE

1. Mam problem z grą „Dune". Nie wiem, jak wysłać przyprawy do Imperatara.

2. Nie wiem także, jak można grę zapisać na dyskietce.

Michał Pierzchalski
Kazimierz Biskp.

1. Na początku musisz odnaleźć pokój komunikacyjny. W trakcie gry, gdy już będziesz miał wizję swego ojca, musisz wrócić do pałacu i wejść do tego pokoju. Dowiesz się, jaką ilość i kiedy Imperator chce otrzymać od Ciebie przyprawy. Następnie porozmawiaj z Duncanem, uzgadniając, jaką ilość przyprawy chcesz wysłać. Musisz pamiętać, że nie wolno Ci wysłać mniejszej, niż rozkazał Imperator, gdyż wówczas będziesz miał poważne kłopoty. Po dokonaniu wyboru klikasz na ikonkę „Accept", a następnie przechodzisz do pokoju komunikacyjnego, gdzie następuje transport. Po otrzymaniu przyprawy nadejdzie odpowiedź wraz z nowym terminem wysyłki.

2. Stan gry zapisuje się w ostatnim pokoju palacu, wybierając najpierw „Look At Mirror", a następnie opcję „Save" w przypadku nagrania bądź „Load" w przypadku odczytania wcześniej zapisanej gry.



SKRZYNKA KONTAKTOWA

INNOCENT UNTIL CAUGHT

Doszedłem do połowy gry, do miejsca, w którym mam ukraść jakieś papiery z banku. Zebrałem wszystkie potrzebne przedmioty, wysadziłem ścianę skarbca, wchodzę do środka i nie mogę nic więcej zrobić, ponieważ obligacji, których szukam, bronią niewidzialne promienie laserów. Żeby je zobaczyć, trzeba rozsypać tam mąkę, której nie mogę nigdzie znaleźć. Mój kolega ma tę grę na PC i u niego mąka jest w komisariacie policji, jednak ja nie mogę jej tam znaleźć (posiadam Amigę 500).

FORMUŁA ONE CHALLENGE MANAGER

Nie mogę zapisać stanu gry. Naciskam na SAVE i dalej ani rusz.

THE LION KING

Posiadam wersję gry na Amigę. Bezskutecznie próbuję przejść level na cmentarzysku sloni. Załatwiam dwie hieny, schodzę niżej, przeskakuję przez przepaść i zabijam trzecią hienę. Następnie wskakuję na kość i przechodzę dalej, gdzie niszczę pierwszego sępa. Przeskakuję przepaść i zabijam kolejnego sępa. Wspinam się po kościach w górę, skaczę w lewo, gdzie zbieram dodatkowe życie, ponownie wracam do kości, na którą się wspinałem, wchodzę do góry, skaczę w prawo gdzie znajduje się pająk. Próbuję szukać jakiejś drogi, lecz ciągle chodzę w kółko.

MORTAL KOMBAT 2

Posiadam Game boya. Nie znam żadnej kombinacji do fatality, bability, friendship, w instrukcji także nie ma. Próbowałem kombinacje z trzeciej części tej gry, lecz nic z tego nie wychodzi.

MORTAL KOMBAT 2

Posiadam Sega Mega Drive. Chciałbym się dowiedzieć, jak wrzuca się do kwasu i jak wykonuje się fatality, babality i friendship.

UWAGA! Ostatnim razem o „Mortal Kombat 2" wspominałem w numerze 7/95. Zamieściłem fragment listu jednego z Czytelników, w którym podane były ciosy do tej gry. Temat ten zresztą był już walkowany wcześniej. Dzisiaj już po raz ostatni publikuję list w tej sprawie i na tym uważam sprawę za zakończoną.

MORTAL KOMBAT 2

Jestem posiadaczem Amigi 500. Od momentu wydania „Mortal Kombat 2", gra ta bardzo mi się spodobała. Rozpocząłem wraz z bratem rozpracowywanie ciosów. Wszystkie z nich znałem już przed ukazaniem się jakiegokolwiek opisu do tej gry. Lubię porównywać własne doświadczenia z innymi, więc ucieszyłem się, gdy w S.O.S. pojawił się opis ciosów. Nie wszystkie podane ciosy były prawidłowe, a niektórych nie było w ogóle. Dlatego też postanowiłem napisać niniejszy list. Podane przeze mnie ciosy są prawidłowe i wielokrotnie sprawdzone.

1. LIU KANG
STANDARD FIREBALL - P, P, F
HIGH FIREBALL - G, P, P
F LOW FIREBALL - D, D, F
FLYING KICK - L, P, F
BICYCLE KICK - F (4 sekundy)
WHEEL - B, P, D, L, G (zakręcić joystickiem)
DRAGON DEATH - DP, L, L, F
BABALITY - D, D, L, P, F
FRIENDSHIP - P, P, P, L, L, L, F
UPPERCUT - D, L, P, P, F

2. KUNG LAO
GROUND TELEPORT - D, G
AERIAL KICK - G, DP
HAT THROW - L, P, F
WHIRLWIND SPIN - B, F, F, F
CUT IN HALF - B, P, P, P, F (6 cm)
HAT DECAPITATION - F (2 sek), D, G (celuj w głowę)
BABALITY - L, L, P, P, F
FRIENDSHIP - L, L, L, D, F
UPERCUT - P, P, P, F

3. CAGE
SHADOW KICK - L, P, F
SHADOW UPPERCUT - L, DL, F
HIGH FIREBALL - P, DL, F
LOW FIREBALL - L, DP, F
BALL BREAKER - DP, F
HEAD DECAPITATION - P, P, D, G
TORSO RIP - D, D, P, P, F
BABALITY - L, L, L, F
FRIENDSHIP - D, D, D, D, F
UPPERCUT - D, D, D, F

4. MILEENA
TELEPORT KICK - P, P, F
GROUND ROLL - L, L, D, F
SAI THROW - F (2 sek) (można w powietrzu)
SUCKER - F (2 sek) (podchodząc)
PSYCHO STAB - P, L, P, F (szybko)
BABALITY - D, D, D, D, F
FRIENDSHIP - D, D, G, F
UPPERCUT - P, D, P, F

5. SCORPION
SPEAR L, L, F
WALL JUMP - DL, F (można w powietrzu)
TAKE DOWN SCISSORS - P, DL, F
FLY ON BACK - (w powietrzu) D
SPEAR SWIPE - P, P, P, D, F
ROAST HIM! - B, L, L, G, G (10 cm)
BABALITY - D, L, L, F
FRIENDSHIP - L, L, D, F
UPPERCUT - P, P, D, F

6. RAYDEN
ELECTROCUTION - F (4 sek)
LIGHTING BOLT - DL, F
TORPEDO - L, L, P (można w powietrzu)
GROUND TELEPORT - D, G
SHOCKER - B, F, F, F (po efekcie) L, F, F, F (do skutku)
ELECTRIC PUNCH - F (4 sek) (podchodząc)
BABALITY - D, D, G, F
FRIENDSHIP - D, L, P, F (w odległości z uderzenia UPPERCUTEM)
UPPERCUT - B, G, G

7. REPTILE
ACID SPIT - P, P, F
ORB - L, L, F
SLIDE - B, F, F, F
INVISIBILITY - B, G, G, D, F
TONGUE - L, L, D, F
INVISIBLE KILL (zniknąć) - P, P, P, F
BABALITY - D, L, L, F
FRIENDSHIP - L, L, L, P, F
UPPERCUT (zniknąć) - P, P, D, F

8. SUB ZERO
FREEZER - DP, F
FLOOR ICE-UP - DL, F
SLIDE - B, F, F, F
ICE BOMB - F (1 sek) P, D, T, T, P, F
SHATTER - P, P, D, P, F (podejść) P, D, P, P, F
BABALITY - D, L, L, F
FRIENDSHIP - L, L, D, F
UPPERCUT - P, P, D, F

9. SHANG TSUNG
FLAMMING SKULL - L, L, F
2 FLAMMING SKULLS - L, L, P, F
3 FLAMMING SKULLS - L, L, P, P, F
MORPH - B, L, P, G
DIVE OF DEATH F - (4 sek) (podchodząc)
SOUL SUCK - B, G, D, G
BABALITY - D, L, P, D, F
FRIENDSHIP - B, L, L, L, D, L, F
UPPERCUT - B, D, D, G, D, F

10. KITANA
FAN SWIPE - DP, F
FAN TOSS - P, P, F (można w powietrzu)
FAN LIFT - L, L, L, F
SQUARE WAVE HIT - P, DL, F
HEAD DECAPITATION - B, F, F, F, F
KISS OFF - F (podejść trzymając) P, P, D, P
BABALITY - D, D, D, D, F
FRIENDSHIP - D, D, D, G, F
UPPERCUT - P, D, P, F

11. JAX
GROUND SMASH - F (3 sek)
BACK BREAKER - (w powietrzu) D
FACE SMASH - P, P, F, F, F, F
ENERGY WAVE - P, DL, F
QUADRUPLE SLAM - DP, F, F, F, F
HEAD CLEAPER - P, P, P, F
ARM RIP - B, F, F, F, F (6 cm)
BABALITY - P, L, P, L, P, F
FRIENDSHIP - L, L, P, P, F (szybko)
UPPERCUT - B, G, G, D, F

12. BARAKA
BLADE SWIPE - DP, F
BLUE SPARK - DL, F
BLADE FURY - L, L, L, F
HEAD DECAPITATION - B, L, L, L
IMPALE HIM! - L, P, DP, F
BABALITY - P, P, P, F
FRIENDSHIP - B, G, G, P, P
UPPERCUT - P, P, D, F

Sebastian Rosa, Warszawa

REUNION

Odpowiedzi na pytania zadane w numerze 3-4/96 nadesłane przez Wojciecha Sumina ze Szczytna.

1. Namiary podawane przez informatorów to po prostu planety, które pojawiają się po odkryciu odpowiedniego systemu.

2. Jest osiem systemów planetarnych, po zniszczeniu Kolonii Morguli dostaniesz namiary trzech systemów (Antares, Orionis, Lyrae), gdzie trzeba zniszczyć Ligę. Wówczas otrzymasz namiar systemu Rigla, gdzie odkryjesz planetę Syronian po odkryciu radaru mentalnego, którzy Ci dadzą namiary ostatniego systemu.

3. Jeśli chcesz zaatakować planetę, musisz najpierw nad tę planetę wysłać satelitę szpiegowskiego, żeby wykrył obecność obcych. Następnie wysyłasz siły powietrzne i lądowe na tę planetę i gdy pojawi się ikonka ataku (karabin) zaczynasz zabawę.

4. Dajesz zadanie szpiegowi, płacisz i po pewnym czasie powinna przyjść wiadomość o przybyciu szpiega i potrzebne informacje. Jest też możliwość, że za mało mu płacisz.

5. Kupujesz statki, tworzysz grupę handlową, przydzielasz statki do grupy i lecisz, gdzie chcesz. Musisz do tego zatrudnić pilota.

ULTIMA UNDERWORLD 2
KING'S QUEST 5

Otrzymałem także podpowiedź Mirosława Latkowskiego z Łodzi dotyczącą gry Ultima Uderworld 2. Przypomnę, że pytania zostały zamieszczone w styczniowym numerze. Ponieważ poszczególne pytania wybrane zostały z kilku listów, odpowiedź jest w kolejności chronologicznej zgodnej z postępami w grze.

Zejście z poziomu pierwszego na trzeci znajduje się w zachodniej części tajnego korytarza obiegającego zamek, tuż przy północnym narożniku. Do tego korytarza można się dostać przez sekretne drzwi w północnej ścianie pokoju Avatara (pokój, w którym rozpoczyna się grę). Na trzecim poziomie w skrzyni pilnowanej przez dwa Gazery jest run EX niezbędny do otwierania większości drzwi. Skrzynię trzeba rozbić mieczem.

Po znalezieniu każdego z czterech „blackrock gemów", po jednym w każdym z dostępnych na początku światów (w zamku Lorda Britisha znajduje się on w tajnej pracowni Nystula, do której można się teleportować z biblioteki za jego pokojem), trzeba uaktywnić go u Nustula, a następnie użyć na gemie teleportacyjnym na piątym poziomie zamku. Następnie w świecie Killom Keep podczas rozmowy z Altarą na pytanie „Do you know..." trzeba podać nazwisko „Bishop". Bishopa musi wcześniej Avatar uwolnić z więzienia w wieży „Prison Tower". Altara poleci Ci zebrać składniki do magicznej różdżki, która użyta we właściwym miejscu w każdym ze światów, uniemożliwi Strażnikowi dostęp do tego świata. Jest to zwykle pomieszczenie, w którym znajdują się wizerunki lub atrybuty Strażnika. Składnikami do różczki są: jajo pająka, czarna perła i ametystowa różdżka (znajduje się na Talorusie). Altara wyjawi Ci też, że Strażnik ma w zamku Lorda Britisha swojego wysłannika - demona, którego trzeba zgładzić. Jedyną bronią, którą można to zrobić jest magiczny sztylet otrzymany od Altary. Demon ukrywa się we wschodniej części czwartego poziomu. Aby do niego dotrzeć, trzeba wejść w jedną z ognistych ścian na tym poziomie. Po wykonaniu zadania stają się dostępne kolejne światy.

Przesyłam już kolejną podpowiedź i jestem trochę zmartwiony, że na moje pytania do gry „Innocent Until Caught" wydrukowane przed pół rokiem nikt nie odpowiedział. Mam nadzieję, że inaczej będzie z grą King's Quest 5, w której utknąłem w części pierwszej. Obszedłem bowiem już całe miasto Serenię, okolicę i pustynię, pokonałem Babę Jagę i przegoniłem węża blokującego ścieżkę na wschód, ale nie mogę nią pójść, ponieważ nie można dosięgnąć gałęzi wystającej ze śnieżnej ściany nad przepaścią. Przydałaby się jakaś lina, tylko skąd ją wziąć? Jest jeszcze kilka miejsc, w których prawdopodobnie należałoby coś zrobić, lecz nie wiem co. Na przykład w domu Baby Jagi znajdują się schodki i otwór prowadzący wgłąb, jednak bohater twierdzi, że jest za duży, aby tam wejść. W zajeździe jakakolwiek próba podejścia do trzech rozmawiających mężczyzn kończy się uwięzieniem w piwnicy i resetowania gry, a bocznych drzwi do niej nie mogę otworzyć. Podobnie nie można otworzyć drzwi do domku krasnala, a także nie znalazłem sposobu na usunięcie wozu zagradzającego drogę do bocznej uliczki w mieście - bohater twierdzi, że sam nie da rady, lecz nikt w okolicy nie proponuje mu pomocy. Mam nadzieję, że ktoś z Czytelników tym razem mi pomoże.

Mirosław Łatkowski
Łódź





BATTLE ISLE 2

HOLLEKO - Die Hell Island
BROCKEN - The Bridgehead
AMGEFIN - Battle for Gefet
HASENOL - The Port in the South
WORINGA - Worb in Sight
BRITIGI - Who Rescues Brit?
GEGAGOL - The Counterblow
ANTUROX - The Attack
GRADOFE - Drag
DRONNOX - The Documents
DURDERO - Durag and Dengh
HOLININ - Holner Island
WALHAKI - Free Hallwa!
SEFLUXA - General Dengh's Return
INDUSOL - The Industrial Area
WEFOLIK - The Pursuit

HEXEN

SATAN - nieśmiertelność
NRA ALL - broń
LOCKSMITH - wszystkie klucze
INDIANA - wszystkie możliwe sztuczki
SHERLOCK - wszystkie fragmenty układanki
MAPSCO - kody mapy
PUKE - kody skryptu
CASPER - bez fajerwerków
INIT - restart poziomu
DELIVERANCE - zamiana w świnkę
BUTCHER - zabicie wszystkich potworów na całym poziomie
TICKER - parametry grafiki
NOISE - poziom głośności
WHERE - współrzędne punktów X i Y
MARTEK - po trzykrotnym wpisaniu tego imienia popełniasz samobójstwo (niekiedy jest to bardzo przydatne)
CONAN - brak broni

PRIMAL RAGE

Ciosy dla wszystkich zawodników na klawiaturę. Podobnie jak i w „Mortal Kombat 3" opublikowanym w numerze 3-4/96, nie podaję polskich odpowiedników.

ARMADON:
Bed-O-Nails - przytrzymaj [2] i [3]
Flying Spikes - przytrzymaj [2] i [4]
Gut Gouger - przytrzymaj [1], [2] i [3]
Hornication - przytrzymaj [1], [2] i [3]
Iron Maiden - przytrzymaj [2] i [3]
Mega Charge - przytrzymaj [1] i [3]
Spinning Death - przytrzymaj [1] i [4]
BLIZZARD:
Air Throw - przytrzymaj [2] i [3]
Freeze Breath - przytrzymaj [1], [2] i [4]
Ice Geyser - przytrzymaj [1], [2] i [4]
Mega (Fake) - przytrzymaj [1] i [3]
Mega (Long) - przytrzymaj [2] i [4]
Mega (Quick) - przytrzymaj wszystkie
Mega (Short) - przytrzymaj [1] i [3]
Punching Bag - przytrzymaj [1] i [4]
Throw - przytrzymaj [2] i [3]
Eat Human - przytrzymaj wszystkie
Brain Bash - przytrzymaj [1], [2] i [4]
To-Da-Moon - przytrzymaj wszystkie
CHAOS:
Battering Ram - przytrzymaj [1] i [3]
Fart of Fury - przytrzymaj [2] i [3]
Flying Butt - przytrzymaj [2] i [4]
Grab-N-Throw - przytrzymaj [2] i [4]
Ground Shaker - przytrzymaj [2] i [3]
Puke (fast) - przytrzymaj [1] i [4]
Puke (slow) - przytrzymaj [2] i [3]
Eat Human - przytrzymaj wszystkie
DIABLO:
Fireball (fast) - przytrzymaj [1] i [3]
Fireball (slow) - przytrzymaj [2] i [4]
Hot Foot - przytrzymaj [2] i [4]
Inferno Flash - przytrzymaj [2], [3] i [4]
Mega Lunge - przytrzymaj [1] i [4]
Pulveriser - przytrzymaj [1] i [4]
Torch - przytrzymaj [1] i [3]
Eat Human - przytrzymaj wszystkie
SAURON:
Air Throw - przytrzymaj [2] i [4]
Cranium Crush - przytrzymaj [1] i [4]
Earthquake - przytrzymaj [1], [2], [4]
Bone Bash - przytrzymaj [2] i [3]
Neck Throw - przytrzymaj [2] i [4]
Primal Scream - przytrzymaj [1] i [3]
Stun Roar - przytrzymaj [1] i [3]
Eat Human - przytrzymaj wszystkie
TALON:
Brain Basher - przytrzymaj [2] i [3]
Face Ripper - przytrzymaj [2] i [4]
Frantic Fury - przytrzymaj [1] i [4]
Jugular Bite - przytrzymaj [2] i [4]
Run Forward/Back - przytrzymaj [1] i [3]
Slasher - przytrzymaj [1], [3] i [4]
Eat Human - przytrzymaj wszystkie
VERTIGO:
Air Teleport - przytrzymaj [2] i [4]
Come Slither - przytrzymaj [1] i [3]
Scorpion Sting - przytrzymaj [2] i [3]
Teleport - przytrzymaj [2] i [4]
Spit (fast) - przytrzymaj [1] i [3]
Spit (slow) - przytrzymaj [2] i [4]
Voodoo Spell - przytrzymaj [2] i [3]
Eat Human - przytrzymaj wszystkie

WARCRAFT

W numerze 3-4'96 pojawiła się częściowa podpowiedź do gry. Dzisiaj całość. Podczas gry wciśnij [Enter] i wpisz:
POT OF GOLD - drewno i złoto
IRON FORGE - zwiększa siłę broni
HURRY UP GUYS - zwiększa szybkość produkcji i treningu
SALLY SHEARS - cała mapa

WARCRAFT 2

W części drugiej wpisz CORWIN OF AMBER, następnie [Enter] i jeden z poniższych:
THERE CAN BE ONLY ONE - całkowita dominacja na danym poziomie
YOURS TRULY - kończy level
CRUSHING DEFEAT - kończy level poddaniem się
IDES OF MARCH - zobaczysz po zakończeniu ostatniego poziomu



FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Kiedy bramkarz przeciwnika zamierza kopnąć piłkę, stań dokładnie przed nim i kiedy on wypuści piłkę zrób wślizg. Innym sposobem jest ustawienie się tak samo, tylko w dalszej odległości i uderzenie piłki głową. Efekt jest taki sam - gol.

FRONTIER: FIRST ENCOUNTERS

Pięć porad juniora:

1. Sypnij trochę grosza na akcje charytatywne a wszyscy będą Cię lubić.
2. Weź pasażera bądź przesyłkę.
3. Poproś o dziesięcioprocentową podwyżkę, a ją otrzymasz.
4. Powtarzaj punkt trzeci aż do uzyskania kilku bilionów. Nie wolno Ci podwyższać jednak więcej, niż wspomniane 10 procent, bo nic z tego nie będzie.
5. Wykonaj misję, a będziesz bogaty.

ULTIMATE SOCCER MANAGER

Jako swoje imię wpisz MAKE BELIEVE. Teraz dostępne są następujące klawisze podczas meczu:
[E] - przejście bezpośrednio do rzutów karnych (wówczas nie działają następne klawisze!)
[F] - daje przeciwnikowi faul (jest to przydatne zwłaszcza na polu karnym)
[Esc] - koniec połowy z aktualnie istniejącym wynikiem
[1] - koniec meczu z wynikiem 1:0
[2] - koniec meczu z wynikiem 2:0
[3] - koniec meczu z wynikiem 3:0
[4] - koniec meczu z wynikiem 0:1
[5] - koniec meczu z wynikiem 0:2
[6] - koniec meczu z wynikiem 0:3
[7] - koniec meczu z wynikiem 1:2
[+] - w dowolnym momencie daje 100.000 funtów

Kilka porad, które warto wykorzystać.

1. Rozbudowa klubu. Rozpocznij grę z pięcioma milionami funtów i ustal cztery spotkania towarzyskie. Pozwoli Ci to na zyskanie niewielkiej gotówki oraz na rozbudowę stadionu przed rozpoczęciem sezonu. Powinieneś zaplanować budowę miejsc siedzących, zanim osiągniesz pierwszą ligę (oczywiście pod warunkiem, że nie rozpoczynasz gry będąc już w niej). Buduj sklepów i restauracji (barów) tak dużo, jak zdołasz. Ceny zarówno na bilety, jak i żywność sprzedawaną w Twoich knajpkach zmieniaj raz w roku i nie więcej, niż o 10 procent. Ceny biletów na stadionie zmieniaj w zależności od tego, z jakim klubem grasz. Im wyższą pozycję zajmuje on w dywizji, tym wyższą cenę ustal. Reklamą zawiaduj sam, gdyż Twój asystent nie robi tego zbyt dobrze, tzn. nie jest tak wielkim barbarzyńcą jak Ty.

2. Kierowanie zespołem. Przed samą grą skorzystaj z Assistant Manager's Advice. Doradzi on, jaką taktyką warto zagrać i kogo dobrać do składu. Jest on także tylko człowiekiem (!), ale rzadko się myli. Bądź pewien, że zatrudniasz najlepszych trenerów. Daj im także odpowiednią gażę i wyznacz zawodników, których mają trenować. Kupuj nowych, młodych zawodników i trenuj ich. Uczą się o wiele szybciej od tych starszych i można na nich także zarobić, sprzedając ich. Upewniaj się, że w składzie Twojego zespołu znajdują się także zawodnicy rezerwowi i wpuszczaj ich podczas meczu na boisko. W przeciwnym wypadku ich morale drastycznie spadnie i będą oni chcieli opuścić klub. Weź pożyczkę i kup najlepszego strzelca jakiego zdołasz, najlepiej z pierwszej ligi (ponownie zakładam, że grasz w jednej z niższych lig). Oglądaj mecz zamiast korzystać z Instant Results, będziesz bowiem mógł wprowadzać pewne poprawki w trakcie trwania meczu (zmiana zawodnika czy też taktyki). Każdą formację ustalaj indywidualnie do meczu, podglądając, jaką przeciwnik gra taktyką. Jeżeli klub posiada wyborowego strzelca, to zdecyduj się na indywidualne krycie tego zawodnika.

3. Gra nie fair. Istnieje możliwość przekupienia zespołu, z którym masz grać. Na początku gry przynajmniej 20 procent klubów jest skorumpowanych, lecz reszta nie. Uzależnione jest to od wielu czynników, m.in. pozycji finansowej zespołu, zajmowanego miejsca w lidze etc. Jeżeli zaproponujesz łapówkę i klub odmówi, gdyż dałeś zbyt małą kwotę, to możesz podnieść cenę. Dwukrotna odmowa wiąże się z pojawieniem się artykułu w lokalnej gazecie o Twojej próbie przekupstwa. Zostanie wszczęte śledztwo. Ponowna dwukrotna próba z Twojej strony skończy się udowodnieniem winy i skazaniem Cię na... zakończenie gry.



ANARCHY

Kody:	7408	2819
5400	4709	9919
0101	3810	7320
3901	0511	2521
2602	6811	0622
9902	3212	3722
4303	0213	1223
9003	8213	4523
6904	5014	4124
3305	1015	1825
9305	8215	1926
3406	5116	9726
0407	0117	5927
6407	7017	0528
2008	5518	

BILL'S TOMATO GAME

LEVEL 1:
GLYCKEN
SEEPPUN
MEPEL
PLOOTTIT
WAMAL
CLOOPAN
GIAPOG
ZULLAR
BEGGEN

LEVEL 2:
ZAIVIT
ZIOMAL
NOIBBAT
VIANEN
CLIENNUNG
WAIVOR
GLEALLOG
MEFFAN

LEVEL 3:
BOOMAN
BINNON
CLOINAL
FLESSAR
TIGFIN
TOKEN
SAKUG
TAIGGAT
CLYFIT
SIPUG

LEVEL 4:
GEABBAR
TAPPER
VOASSOG
GIVIN
TIAVER
PLOIDDOG
NEABBAN
PAIBBIN
BYMEL
SLOOVOM

LEVEL 5:
WYVAN
SLYPPIT
FLOGGAL
VENIN
DRUTTEL
GLIETTUG
FLYNNEL
MIOSSAT
DROADDAR
BOUTTOL

LEVEL 6:
SLAINUN
PLEAMIN
GYVET
TEETTAL
BOACKER
BOICKEL
PLOAGOG
FLOUMUN
WOISSAN

WORLD 1:
1. BEGIN
2. CLOACKON
3. TOITTAR
4. MOINON
5. BIOKAL
6. MIENNAN
7. PLEEGGUN
8. ZAIKET
9. ZOIFCKEN
10. SALLAR

WORLD 2:
1. TAIGGEN
2. PLOUMUG
3. PLADDAT
4. GEELLET
5. TOACKIN
6. VOODDOM
7. BEAPET
8. CLYVIT
9. SIMAL
10. BOOKUG

WORLD 3:
1. BIGGAT
2. SAISSIT
3. CLEEGOM
4. DROUTTER
5. SLOGGET
6. BIELLIN
7. PLIEMON
8. CLOIFIT
9. FLEPUG
10. BYMAN

TRIKI



WORLD 4:
1. SLOONNON
2. PIOMER
3. GOOTTOG
4. GLOUTTAN
5. POLLAN
6. WOOSSOM
7. SONNER
8. WYNAL
9. SLYSSAR
10. OROAMFL

WORLD 5:
1. BOUVOM
2. OREEDOUN
3. NAIGGON
4. WINNUN
5. GAPPIT
6. GLOIVUG
7. MOLLAT
8. SLAIVAN
9. PLEAPPIT
10. WOIODAR

WORLD 6:
1. TETTOL
2. GOUCKAT
3. VOUPET
4. CLOAVUN
5. PASSUN
6. MOOVAL
7. FLIONNOG
8. CLANUN
9. PLUMIN
10. FLEASSAN

WORLD 7:
1. NYMIT
2. PLIOFOL
3. OREDDIN
4. PLIPAR
5. GEGIT
6. FLAIVIT
7. FLAGGOG
8. DRINNOL
9. POIGNOL
10. GLUTTAT

WORLD 8:
1. FLUVON
2. FLUGGAR
3. NOUPPEL
4. VEAKAR
5. SLEOOON
6. SLOIPOL
7. TOOLLEL
8. MYPER
9. BUMET
10. GLEEGGAN

WORLD 9:
1. ORAIBBEN
2. GLIAKIN
3. SIAMOL
4. NEKOL
5. CLIGAT
6. VUSSEN
7. PIBBEL
8. SLEAKUN
9. NUPPON
10. WOGGEL

WORLD 10:
1. GAILLIT
2. CLOUGEL
3. FLICKOG
4. PLOTTIN
5. MUSSET
6. ZOALLON
7. GOAMOM
8. SOADDET
9. GLIOFAR
10. VEEFER

DEVIOUS DESIGNS

Kody:

01. IYESLWYS	31. GITAGWSR
02. PPFBGWLP	32. TPIRYBAN
03. NPSSLNWS	33. LGOSLWLM
04. GIWBOLAP	34. GGIBGWLN
05. IYRAGNOE	35. NNNWYPBM
06. YLFELNGT	36. ITYBOLAN
07. NNSPFBBR	37. LITAGNOR
08. TNWLFEEN	38. GOIELNGN
09. YTMYWBPW	39. PPPPFBAM
10. bez kodu	40. bez kodu
11. YYRNFISM	41. YTNYWFOB
12. OIEIRPEN	42. ITNNAMNG
13. YTAIBTLR	43. GITNEOBA
14. IOFTANON	44. OLOLSTMG
15. GIBGIBWF	45. PLGIBYOB
16. TYWTPRWO	46. OLITANNG
17. IYRNPMLE	47. GOLGIBEB
18. YYELOEIO	48. TNYTPRMG
19. NNMPINRE	49. LITPLWLA
20. bez kodu	50. bez kodu
21. LIBGGNOR	51. NNNNYPBM
22. GIBOLNGN	52. ITPLOLAN
23. NNNSFBAM	53. LOLGGNOR
24. OPPSMBST	54. GOLOLNGN
25. YTKWWBPR	55. MMMSFBAM
26. ITNMAMGN	56. RMSFBMST
27. GITMEOBM	57. EFWWNBPR
28. OILFEIAN	58. WRMMAMGN
29. YOPFBGPR	59. MWRMEEBM
30. bez kodu	60. bez kodu

HUMANS

Kody:

01. OARWIN	41. BONUS
02. ANDIE PANDY	42. BOUNCING
03. GET A LIFE	43. NO MONEY
04. CARLOS	44. A S F
05. HOWIE	45. VISION
06. MOOBLE	46. SISTERS
07. CSL	47. FAST FASHION
08. THE HUMBLE ONE	48. CARGO
09. PIXIE	49. RAB C NESBITT
10. MILESTONE	50. RANGERS
11. WAR WAR WAR	51. RAINBOW
12. J MCKINNON	52. OOOOY
13. UNLUCK	53. MIGHTY BAZ
14. BLUE MONKEY	54. TIRED
15. REO OWARF	55. CONSOLIDATEO
16. BAD TASTE	56. STAY HAPPY
17. THE KITCHEN	57. AMERICA
18. CJ	58. ANOTHER DAY
19. SORT IT OUT	59. ISOLATION
20. SMART	60. PROMISED LAND
21. VILLA3BORO2	61. DAEMONSLATE
22. EARLY MORNING	62. BIG RAB
23. BORO4LEEOS1	63. MIAMI VICE
24. EASY LIFE	64. MARGARET M
25. JIMS TIES	65. A34732473
26. PARKVIEW	66. HELP ME
27. NICENEASY	67. THE EXILES
28. GREEN CARO	68. EIGHTLANDS
29. COOKIE	69. WINE AND OINE
30. MALCY MALC	70. NIN
31. RAVING BURK	71. TECHNOPHOBE
32. YOU GOT IT	72. GETTING THERE
33. SGNIMMEL	73. TIME IS
34. MINISTRY	74. RUNNING OUT
35. MAO FREOOY	75. LORDS OF CHAOS
36. BIZARRE	76. NOW ITS OONE
37. FREE SCOTLAND	77. IM OUT OF HERE
38. APPLE JUICE	78. HERES TO A
39. PAYDAY	79. BETTER LIFE
40. BANANNA MOON	80. BYE BYE BYE

INTERCHANGE

Wybrane kody:

05. GLEN	25. STOO
10. KRST	30. SLOP
15. AIDA	35. GONE
20. SEAN	40. KILL
	45. SHOT

KILLING CLOUD

Mission 02 - A66TRDEX
Mission 03 - 2WWTR7EX
Mission 04 - Q44FRCE2
Mission 05 - 3XX8RCCM
Mission 06 - XXX8VCCN
Mission 07 - 4338VCCN
Mission 08 - W3Q8VCAM
Mission 09 - 63QTGOEX
Mission 10 - CA2TG7EF

KINGS OF THE BEACH

LEVEL 1 - SIDEOUT
LEVEL 2 - GEKKO
LEVEL 3 - TOPFLITE
LEVEL 4 - SUNDEVIL
LOGIC ON - komputer gra za Ciebie
LOGIC OFF - przeciwstawne do tego wyżej
CHEAT ON - wiadomo, o co chodzi
CHEAT OFF - przeciwstawne do wyżej
EAT ME - większe sprity
DRINK ME - mniejsze sprity

LEGEND OF THE LOST

HASLA:

2. STONES	5. LAVA
3. LADDER	6. FINALE
4. ESCAPE	

Na planszy z haslami wpisz EDLER. Będziesz mógł przeskakiwać poziomy.

LEMMINGS

Wpisz IAMNOTGOOD i wciśnij [Space], jeśli nie możesz skończyć poziomu. A teraz kody na różne stopnie trudności.

FUN:	*TRICKY:*
01.bez kodu	01.HBANLMFPOV
02.IJHLOJBCCW	02.BINLMFJQOQ
03.NHLDHBAOCR	03.OAJHLOIBEO
04.HLOHBINECK	04.IJHLOIBCEX
05.LDHBAJLFCT	05.NHLDIBADEU
06.DHBIJLLGCM	06.HLOIBINEEN
07.HBANLLOHCJ	07.LDIBAJLFEW
08.BIMLLDHICS	08.OIBIJLLGEP
09.BAJHMLHJCM	09.IBANLLDHEM
10.IJHMOHBKCN	10.BINLLOIIEV
11.NHMOHBALCK	11.BAJHMOIJEX
12.HMDHBINMCT	12.IJHMDIBKEQ
13.MOHBAJLNCM	13.NHMDIBALEN
14.DHBIJLMOCV	14.HMOIBINMEW
15.HBANLMDPCS	15.MDIBAJLNEP
16.BINLMOHQCL	16.DIBIJLMOEY
17.BAJHLFHBOO	17.IBANLMDPEV
18.IJHLFHBCDX	18.BINLMDIQEO
19.NHLFHBADDU	19.BAJHLFIBFR
20.HLFHBINEDN	20.IJHLFIBCFK
21.HLFHBJLFOW	21.NHLFIBAOFX
22.FHBIJLLGDP	22.HLFIBINEFQ
23.HBANLLFHDM	23.LFIBAJLFFJ
24.BINLLFHIOV	24.FIBIJLLGFS
25.BAJHMFHJDX	25.IBANLLFHFP
26.IJHMFHBKOQ	26.BINLLFIIFY
27.NHMFHBALON	27.BAJHMFIJKF
28.HMFHBINMDW	28.IJHMFIBKFT
29.MFHBAJLNDP	29.NHMFIBALFQ
30.FHBIJLMODY	30.HMFIBINMFJ

TAXING:	*MAYHEM:*
01.MFIBAJLNFS	01.NHMFHFAKHV
02.FIBIJLMOFL	02.HMFHFINMHO
03.IBANLMFPFY	03.MFHFAJLNHX
04.BINLMFIQFR	04.FHFIJLMOHQ
05.FAJHLOHBGT	05.HFANLMFPHN
06.IJHLOHFCGM	06.FINLMFHQHW
07.NHLDHFAOGJ	07.FAJHLOIBIW
08.HLOHFINEGS	08.IJHCDIFCIP
09.LDHFAJLFGL	09.NHLOIFADIM
10.OHFIJLLGGU	10.HLDIFINEIV
11.HFANLLDHGR	11.LDIFAJLFIO
12.FINLLDHIGK	12.OIFIJLLGIX
13.FAJHMOHJGM	13.IFANLLDHIV
14.IJHMDHFKGV	14.FINLLDIIIN
15.NHMDHFALGS	15.FAJHMOIJIP
16.HMOHFINMGL	16.IJHMDIFKIY
17.MDHFAJLNGU	17.NHMOIFALIV
18.DHFIJLMOGN	18.HMOIFINMIO
19.HFANLMOPGK	19.MDIFAJLNIX
20.FINLMOHQGT	20.DIFIJLMOIQ
21.FAJHLFHBHW	21.IFANLMOPIN
22.IJHLFHFCHP	22.FINLMDIQIW
23.NHLFHFAOHM	23.FAJHLFIBJJ
24.HLFHFINEHV	24.IJHLFIFCJS
25.LFHFAJLFHO	25.NHLFIFAOJP
26.FHFIJLLGHX	26.HLFIFINEJY
27.HFANLLFHHU	27.LFIFAJLFJR
28.FINLLFHIHN	28.FIFIJLLGJK
29.FAJHMFHJHP	29.IFANLLFHJX
30.IJHMFHFKHY	30.FINLLFIIJQ

Kody dla dwóch graczy:
Level 2 -IJHLDIJCMX
Level 3 -NHLDIJADMU
Level 4 -HLDIJINEMN
Level 5 -LOIJAJLFMW
Level 6 -OIJIJLLGMP
Level 7 -IJANLLOHMM
Level 8 -JINLLOIIMV
Level 9 -JAJHMOIJMX
Level 10-IJHMDIJKMQ
Level 11-NHMDIJALMN
Level 12-HMOIJINMMW
Level 13-MOIJAJLNMP
Level 14-OIJIJLMOMY
Level 15-IJANLMDPMV
Level 16-JINLMDIQMO
Level 17-JAJHLFIBNR
Level 18-IJHLFIJCNK
Level 19-NHLFIJADNX
Level 20-HLFIJINENQ

Skoro już jesteśmy przy Lemmingach to jeszcze

XMAS LEMMINGS
Level 1 Merry Christmas, Mr. Lemming
Level 2 Christmas Bonus
KKHLLJCCCS
Level 3 Oigging for Victory
NJNLJCCDCS
Level4 AAAAAARRRRRRGGGGGGHHHHHH!!!!!!
HLDNCKOECU

LEMMINGS 2 - OH NO MORE LEMMINGS

TAME:
LEVEL 01.bez kodu
LEVEL 02. IHRTONCCAO
LEVEL 03. LRTDLCADAO
LEVEL 04. PTOLCILEAF
LEVEL 05. TOLCAHTFAO
LEVEL 06. DLCIHVTGAJ
LEVEL 07. LCAMTTOHAF
LEVEL 08. CIMVVLHIAG
LEVEL 09. CAHRUDLJAR
LEVEL 10. IHRUDLCKAK
LEVEL 11. LRUDLCALAH
LEVEL 12. RUDLCILMAQ
LEVEL 13. UOLCAHVNAJ
LEVEL 14. OLCIHVUOAS
LEVEL 15. LCALVUOPAP
LEVEL 16. CILTUOLQAG
LEVEL 17. CAHRTFLBBL
LEVEL 18. IHRTFLCCBE
LEVEL 19. LRTFLCAOBR
LEVEL 20. RTFLCILEBK

CRAZY:
LEVEL 01.TFLCAHVFBO
LEVEL 02.FLCIHTTGBK
LEVEL 03.HBALTTFHBS
LEVEL 04.BILTTFHIBL
LEVEL 05.BAHPUFHJBN
LEVEL 06.IHPUFHBKBG
LEVEL 07.LPUFHBALBO
LEVEL 08.PUFHBILMBM
LEVEL 09.UFHBAHTNBF
LEVEL 10.FHBIHTUOBO
LEVEL 11.HBALTUFPBL
LEVEL 12.BILTUFHQBE
LEVEL 13.BAHPTOIBCE
LEVEL 14.IHPTDIBCCN
LEVEL 15.LPTDIBADCK
LEVEL 16.PTOIBILECO
LEVEL 17.TDIBAHTFCM
LEVEL 18.DIBIHTTGCF
LEVEL 19.IBALTTOHCS
LEVEL 20.BILTTOIICL

WILD:
LEVEL 01.BAHPUDIJCN
LEVEL 02.IHPUOIBKCG



LEVEL 03.LPUDIBALCD
LEVEL 04.PUDIBILMCM
LEVEL 05.UDIBAHTNCF
LEVEL 06.DIBIHTUOCO
LEVEL 07.IBALTUDPCL
LEVEL 08.BILTUDIQCE
LEVEL 09.BAHPTFIBDH
LEVEL 10.IHPTFIBCDQ
LEVEL 11.LPTFIBADDN
LEVEL 12.PTFIBILEDG
LEVEL 13.TFIBAHTFDP
LEVEL 14.FIBIHTTGDI
LEVEL 15.IBALTTFHDF
LEVEL 16.BILTTFIIDO
LEVEL 17.BAHPUFIJDQ
LEVEL 18.IHPUFIBKDJ
LEVEL 19.LPUFIBALDG
LEVEL 20.PUFIBILMDP

WICKED:

LEVEL 01.UFIBAHTNDI
LEVEL 02.FIBIHTUODR
LEVEL 03.IBALTUFPDO
LEVEL 04.BILTUFIQDH
LEVEL 05.FAHPTDHBEJ
LEVEL 06.IHPTDHFCES
LEVEL 07.LPTDHFADEP
LEVEL 08.PTDHFILEEI
LEVEL 09.TDHFAHTFER
LEVEL 10.DHFIHTTGEK
LEVEL 11.HFALTTDHEH
LEVEL 12.FILTTDHIEQ
LEVEL 13.FAHPUDHJES
LEVEL 14.IHPUDHFKEL
LEVEL 15.LPUDHFALEI
LEVEL 16.PUDHFILMER
LEVEL 17.UDHFAHTNEK
LEVEL 18.DHFIHTUOED
LEVEL 19.HFALTUDPEQ
LEVEL 20.FILTUDHQEJ

LOTUS 3: THE ULTIMATE CHALLENGE

Wyścigi „na czas":

EASY LEVEL:

RACE 01:PWRWVWHNM-30
RACE 02:XMQIYSKAS-80
RACE 03:UVQSNPBCM-70
RACE 04:CWVBQPCAV-50
RACE 05:SFXUXXXXP-60
RACE 06:HSYWYSKCG-50
RACE 07:IVVEMMKOZ-50

MEDIUM LEVEL:

RACE 01:ANNSMQLPN-60
RACE 02:VZVDOPHCY-50
RACE 03:RTLMYJKHB-60
RACE 04:ERRURV -67
RACE 05:NSSSXXXXS-60
RACE 06:WSVUQPCSJ-70
RACE 07:OUNDEFACG-99
RACE 08:GXWDYPACV-68
RACE 09:BZ ZF BAT-90
RACE 10:LWNJWKACN-90

HARD LEVEL:

RACE 01:IYVVNVEQR-35
RACE 02:KAZZNIKAI-45
RACE 03:FGQLJGDAF-65
RACE 04:MFFSRPYDU-60
RACE 05:PLQTZQDPE-80
RACE 06:ZKZGKJKKK-50
RACE 07:TGGJGGTTT-63
RACE 08:AFZYBQCJT-70
RACE 09:JBOUKJHKA-99
RACE 10:DASICOTET-80
RACE 11:XDNUSEECE-85
RACE 12:QDSCJVEBT-75
RACE 13:SKGYXXXXK-57
RACE 14:YKGJWVNAK-92
RACE 15:WJMEGMEQH-60

Wyścigi „na miejsca":

EASY LEVEL:

RACE 01:CRRIPWBXX-28
RACE 02:QPWMVQKCQ-34
RACE 03:XGPGPZHHS-42
RACE 04:FGWLSYCKM-51
RACE 05:PRRUMPUMV-68
RACE 06:NANCXXXXZ-39
RACE 07:IPWONWOBP-60

MEDIUM LEVEL:

RACE 01:RLQYDVAKA-48
RACE 02:HDMOQFAKA-51
RACE 03:WXQBQMDXD-88
RACE 04:UDONAJHAL-47
RACE 05:NKWCXXXXK-33
RACE 06:AONGLQKTC-63
RACE 07:ZXJGHBKHF-70
RACE 08:DPGTQKBHQ-42
RACE 09:IPMIJOBHQ-62
RACE 10:MUYURWFHA-86

HARD LEVEL:

RACE 01:PPRGGQFVL-52
RACE 02:JPIQKUHCE-65
RACE 03:EIIBGGAFE-48
RACE 04:CIGIUQCLT-92
RACE 05:KNHUPHHKE-64
RACE 06:VVOSHGSIS-86
RACE 07:RGHSVBRET-89
RACE 08:YDOERACTJ-86
RACE 09:GXQFSUMPP-45
RACE 10:TVQLSYUFU-89
RACE 11:WMQHYMTVJ-85

MEAN STREETS

Naukowcy	Kod dostępu
Carl Linsky	4660/4663/4675
Cal Davis	3720
Sam Jones	0021
John Klaus	7012
Larry Hammond	4935
Ron Morgan	1998/6470/1710
Greg Call	4753/8911/1700
Bosworth Clark	9932

Kolory do PASSCARDS z hasłami:

Hasło	Kolor
Bishop	Blue
Rook	Black
Knight	Purple
Pawn	Green
Checkmate	Orange
King	Gray
Queen	Yellow
Stalemate	Red

Udaj się do tych ludzi po informacje:

Sandra Larson	4599 (dziewczyna Karla)
Sylvia Linsky	4421 (córka Karla)
Steve Clements	4680 (policjant prowadzący śledztwo w sprawie śmierci Karla)
Sonny Fletcher	5170 (MTC pracujący dla Linskiego)
Peter Dull	4674 (pracujący dla firmy ubezpieczeniowej)
Bash Dagot	4657 (świadek śmierci Linskiego)
Ron Meat	4525 (potwór który zna Larry Hammond)
Wanda Peck	4621 (użyteczne źródło informacji)
J St Gideon	3891 (zastępca szefa)
Frank Schimming	4650 (szef Gideonu)
Robert Knott	0132 (szef wymiaru sprawiedliwości)
Smiley Monroe	3615 (gliniarz prowadzący śledztwo w sprawie śmierci Cala Davisa)
Aaron Sternwood	0439 (przyjaciel Davisa)
Delores Lightbody	4920 (narzeczona Karla Linskiego)
Arnold Dweeb	4610 (pracujący dla MTC, jeden z projektów Gideona)
Tom Griffith	4590 („prawa ręka" Schimminga)
Della Lang	2111 (zakochana w Ron Morgan)
Lola Lovetoy	4603/4605 (pracowała dla Gideona)
Jim Slade	4927 (zabójca który pracuje dla Knotta)
Bazil Mallory	2713 (pełnomocnik wymiaru sprawiedliwości)

Lokalizacja PASSCARDS:

Blue	4675 (wewnątrz budynku towarzystwa pomocy)
Black	5194 (w szafce)
Orange	3270 (w schowku w klatce)
Grey	5037 (w sejfie)
Red	6470 (w basenie Piranii)
Purple	8911 (na półce obok wina)
Green	7012 (otrzymasz od Johna)
Yellow	0021 (otrzymasz od Sama)

Interesujące miejsca:

Bug Surf Hotel	5162
Law and Order HQ	5037
University	4663

POPULOUS 2

KODY:
000. DOEGAC
001. AAWOAK
002. LONEAG
003. ACMEAB
004. OMJIAD
005. AKSUAF
006. OOAC
007. AGIIAC
008. OPOPAK
009. AMLYAG
010. UMHEAB
011. EMDOAD
012. UBTUAF
013. HEAK
014. UGSIAC
015. LEUMAK
016. QUDDAG
017. ETLEAB
018. TUMOAD
019. NENGAF
020. NGAF
021. ITTIAC
022. MMUNAK
023. SIGHAG
024. VEPEAB
025. TIHOAD
026. UXCCAF
027. IMAT
028. DDISAC
029. WIUPAK
030. GHTHAG
031. SOERAB
032. LDOMAD
033. MOMNAF
034. ABAL
035. HOINAC
036. ADUHAK
037. OWAAAT
038. AFEGAB
039. WOOOAD
040. ATNEAF
041. UXEM
042. ALJIAC
043. UNQUAK
044. MEACAT
045. UPITAB
046. FEOPAD
047. UHUXAF
048. PEHE
049. SUSOAC
050. ERTUAK
051. TTADAT
052. EGSIAB
053. CCUXAD
054. IIDDAF
055. MNFE
056. PIMOAC
057. NETTAK
058. ISAFAT
059. LYPIAB
060. INUNAD
061. LLLLAF
062. JIPE
063. THLOAC
064. DOCCAK
065. AAATAT
066. LOISAB
067. ACUPAD
068. OMTHAF
069. AKER
070. OOOMAC
071. AGMNAK
072. OPAMAT
073. AMINAB
074. UMUGAD
075. EMAAG
076. UBNE
077. HEOOAC
078. UGVEAK
079. LEEMAT
080. QUWIAB
081. ETQUAD
082. TUABAG
083. NEIT
084. NGWOAC
085. ITUXAK
086. MMMEAT
087. SISOAB
088. VESUAD
089. TIADAG
090. UXII
091. IMUXAC
092. DDLYAK
093. WIFEAT
094. GHDOAB
095. SOTTAD
096. LDAKAG
097. MOPI
098. ABUNAC
099. HOLLAK
100. ADPEAT
101. OWLOAB
102. AFCCAD
103. WOAGAG
104. ATIS
105. UXUBAC
106. ALTHAK
107. UNETAT
108. MEOMAB
109. UPMMAD
110. FEAMAG
111. UHIM
112. PEUGAC
113. SULDAK
114. ERNEAT
115. TTOWAB
116. EGVEAD
117. CCALAG
118. IIWI
119. MNUHAC
120. PIABAF
121. NEEGAT
122. ISWOAB
123. LYNEAD
124. INMEAG
125. LLJI
126. JISUAC
127. THACAF
128. DOIIAT
129. AAUXAB
130. LOLYAD
131. ACFEAG
132. OMDO
133. AKTTAC
134. OOAKAF
135. AGPIAT
136. OPUMAB
137. AMLLAD
138. UMLEAG
139. EMLO
140. UBNGAC
141. HEAGAF
142. UGTIAT
143. LEUBAB
144. QUQHAD
145. ETETAG
146. TUHO
147. NEMMAC
148. NGATAF
149. ITIMAT
150. MMUPAB
151. SILDAD
152. VEERAG
153. TIOW
154. UXMNAC
155. IMALAF
156. DDINAT
157. WIUHAB
158. GHAAAK
159. SOEGAG
160. LDOO
161. MONEAC
162. ABMEAF
163. HOJIAT
164. ADSUAB
165. OWACAK
166. AFIIAG
167. WOOP
168. ATLYAC
169. UXHEAF
170. ALDOAT
171. UNTUAB
172. MEAKAK
173. UPSIAG
174. FEUM
175. UHDDAC
176. PELEAF
177. SUMOAT
178. ERNGAB
179. TTAFAK
180. EGTIAG
181. CCUN
182. IIGHAC
183. MNPEAF
184. PIHOAT
185. NECCAB
186. ISATAK
187. LYISAG
188. INUP
189. LLTHAC
190. JIERAF
191. THOMAT
192. DOMNAB
193. AAALAK
194. LOINAG
195. ACUH
196. OMAAAD
197. AKEGAF
198. OOOOAT
199. AGNEAB
200. OPEMAK
201. AMJIAG
202. UMQU
203. EMACAD
204. UBITAF
205. HEOPAT
206. UGUXAB
207. LEHEAK
208. QUSOAG
209. ETTU
210. TUADAD
211. NESIAF
212. NGUXAT
213. ITDDAB
214. MMFEAK
215. SIMOAG
216. VETT
217. TIAFAD
218. UXPIAF
219. IMUNAT
220. DDLLAB
221. WIPEAK
222. GHLOAG
223. SOCC
224. LDAGAD
225. MOISAF
226. ABUPAT
227. HOTHAB
228. ADERAK
229. OWOMAG
230. AFMN
231. WOAMAD
232. ATINAF
233. UXUGAT
234. ALAAC
235. UNNEAK
236. MEOOAG
237. UPVE
238. FEEMAD
239. UHWIAF
240. PEQUAT
241. SUABAC
242. ERITAK
243. TTWOAG
244. EGUX
245. CCMEAD
246. IISOAF
247. MNSUAT
248. PIADAC
249. NEIIAK
250. ISUXAG
251. LYLY
252. INFEAD
253. LLDOAF
254. JITTAT
255. THAKAC
256. DOPIAK
257. AAUNAG
258. LOLL
259. ACPEAD
260. OMLOAF
261. AKCCAT
262. OOAGAC
263. AGISAK
264. OPUBAG
265. AMTH
266. UMETAD
267. EMOMAF
268. UBMMAT
269. HEAMAC
270. UGIMAK
271. LEUGAG
272. QULD
273. ETNEAD
274. TUOWAF
275. NEVEAT
276. NGALAC
277. ITWIAK
278. MMUHAG
279. SIABAB
280. VEEGAD
281. TIWOAF
282. UXNEAT
283. IMMEAC
284. DDJIAK
285. WISUAG
286. GHACAB
287. SOIIAD
288. LDOPAF
289. MOLYAT
290. ABFEAC
291. HODOAK
292. ADTTAG
293. OWAKAB
294. AFPIAD
295. WOUMAF
296. ATLLAT
297. UZLEAC
298. ALLOAK
299. UNNGAG
300. MEAGAB
301. UPTIAD
302. FEUBAF
303. UHGHAT
304. PEETAC
305. SUHOAK
306. ERMMAG
307. TTATAB
308. EGIMAD



309. CCUPAF
310. IILDAT
311. MNERAC
312. PIOWAK
313. NEMNAG
314. ISALAB
315. LYINAD
316. INUHAF
317. LL
318. JIEGAC
319. THOOAK
320. DONEAG
321. AAMEAB
322. LOJIAD
323. ACSUAF
324. OMAC
325. AKIIAC
326. OOPAK
327. AGLYAG
328. OPHEAB
329. AMDOAD
330. UMTUAF
331. EMAK
332. UBSIAC
333. HEUMAK
334. UGDDAG
335. LELEAB
336. QUMOAD
337. ETNGAF
338. TUAF
339. NETIAC
340. NGUNAK
341. ITGHAG
342. MMPEAB
343. SIHOAD
344. VECCAF
345. TIAT
346. UXISAC
347. IMUPAK
348. DDTHAG
349. WIERAB
350. GHOMAD
351. SOMNAF
352. LDAM
353. MOINAC
354. ABUHAK
355. HOAAAT
356. ADEGAB
357. OWOOAD
358. AFNEAF
359. WOEM
360. ATJIAC
361. UXQUAK
362. ALACAT
363. UNITAB
364. MEOPAD
365. UPUXAF
366. FEHE
367. UHSOAC
368. PETUAK
369. SUADAT
370. ERSIAB
371. TTUXAD
372. EGDDAF
373. CCFE
374. IIMOAC
375. MNTTAK
376. PIAFAT
377. NEPIAD
378. ISUNAD
379. LYLLAF
380. INPE
381. LLLOAC
382. JICCAK
383. THAGAT
384. DOISAB
385. AAUPAD
386. LOTHAF
387. ACER
388. OMOMAC
389. AKMNAK
390. OOAMAT
391. AGINAB
392. OPUGAD
393. AMAAAG
394. UMNE
395. EMOOAC
396. UBVEAK
397. HEEMAT
398. UGWIAB
399. LEQUAD
400. QUABAG
401. ETIT
402. TUWOAC
403. NEUXAK
404. NGMEAT
405. ITSOAB
406. MMSUAD
407. SIADAG
408. VEII
409. TIUXAC
410. UXLYAK
411. IMFEAT
412. DDDOAB
413. WITTAD
414. GHAKAG
415. SOPI
416. LDUMAC
417. MOLLAK
418. ABPEAT
419. HOLOAB
420. ADCCAD
421. OWAGAG
422. AFIS
423. WOUBAK
424. ATTHAK
425. UXETAT
426. ALOMAB
427. UNMMAD
428. MEAMAG
429. UPIM
430. FEUGAC
431. UHLDAK
432. PENEAT
433. SUOWAB
434. ERVEAD
435. TTALAG
436. EGWI
437. CCUHAC
438. IIABAF
439. MNEGAT
440. PIWOAB
441. NENEAD
442. ISMEAG
443. LYJI
444. INSUAC
445. LLACAF
446. JIIIAT
447. THOPAB
448. DOLYAD
449. AAFEAG
450. LDDO
451. ACTTAC
452. OMAKAF
453. AKPIAT
454. OOUMAB
455. AGLLAD
456. OPLEAG
457. AMLO
458. UMNGAC
459. EMAGAF
460. UBTIAT
461. HEUBAB
462. LEETAG
463. LEETAG
464. QUHO
465. ETMMAC
466. TUATAF
467. NEIMAT
468. NGUPAB
469. ITLDAD
470. MMERAG
471. SIOW
472. VEMNAC
473. TIALAF
474. UXINAT
475. IMUHAB
476. DDAAAK
477. WIEGAG
478. GHOO
479. SONEAC
480. LDEMAF
481. MOJIAT
482. ABSUAB
483. HOACAK
484. ADIIAG
485. OWOP
486. AFLYAC
487. WOHEAF
488. ATDOAT
489. UXTUAB
490. ALAKAK
491. UNSIAG
492. MEUM
493. UPDDAC
494. FELEAF
495. UHMOAT
496. PENGAB
497. SUAFAK
498. ERTIAG
499. TTUN
500. EGGHAC
501. CCPEAF
502. IIHOAT
503 MNCCAB
504. PIATAK
505. NEISAG
506. ISUP
507. LYTHAC
508. INERAF
509. LLOMAT
510. JIMNAB
511. THAMAK
512. DOINAG
513. AAUH
514. LOAAAD
515. ACEGAF
516. OMOOAT
517. AKNEAB
518. OOEMAK
519. AGJIAG
520. OPQU
521. AMACAD
522. UMITAF
523. EMOPAT
524. UBUXAB
525. HEHEAK
526. UGSOAG
527. LETU
528. QUADAD
529. ETSIAF
530. TUUXAT
531. NEDDAB
532. NGFEAK
533. ITMOAG
534. MMTT
535. SIAFAD
536. VEBIAF
537. TIUNAT
538. UXLLAB
539. IMPEAK
540. DDLOAG
541. WICC
542. GHAGAD
543. SOISAF
544. LDUBAT
545. MOTHAB
546. ABERAK
547. HOOMAG
548. ADMN
549. OWAMAD
550. AFINAF
551. WOUGAT
552. ATAAAC
553. UXNEAK
554. ALOOAG
555. UNVE
556. MEEMAD
557. UPWIAF
558. FEQUAT
559. UHABAC
560. PEITAK
561. SUWOAG
562. ERUX
563. TTMEAD
564. EGSOAF
565. CCSUAT
566. IIADAC
567. MNIIAK
568. PIUXAG
569. NELY
570. ISFEAD
571. LYDOAF
572. INTTAT
573. LLAKAC
574. JIPIAK
575. THUMAG
576. DOLL
577. AAPEAD
578. LOLOAF
579. ACCCAT
580. OMAGAC
581. AKISAK
582. OOUBAG
583. AGTH
584. OPETAD
585. AMOMAF
586. UMMMAT
587. EMAMAC
588. UBIMAK
589. HEUGAG
590. UGLD
591. LENEAD
592. QUOWAF
593. ETVEAT
594. TUALAC
595. NEWIAK
596. NGUHAG
597. ITABAB
598. MMEGAD
599. SIWOAF
600. VENEAT
601. TIMEAC
602. UXJIAK
603. IMSUAG
604 DDACAB
605. WIIIAD
606. GHOPAF
607. SOLYAT
608. LDHEAC
609. MODOAK
610. ABTTAG
611. HOAKAB
612. ADPIAD
613. OWUMAF
614. AFLLAT
615. WOLEAC
616. ATLOAK
617. UXNGAG
618. ALAGAB
619. UNTIAD
620. MEUBAF
621. UPGHAT
622. FEETAC
623. UHHOAK
624. PEMMAG
625. SUATAB
626. ERIMAD
627. TTUPAF
628. EGLDAT
629. CCERAC
630. IIOWAK
631. MNMNAG
632. PIALAB
633. NEINAD
634. ISUHAF
635. LY
636. INEGAC
637. LLOOAK
638. JINEAG
639. THEMAB
640. DOJIAD
641. AASUAF
642. LOAC
643. ACIIAC
644. OMOPAK
645. AKLYAG
646. OOHEAB
647. AGDOAD
648. OPTUAF
649. AMAK
650. UMSIAC
651. EMUMAK
652. UBDDAG
653. HELEAB
654. UGMOAD
655. LENGAF
656. QUAF
657. ETTIAC
658. TUUNAK
659. NEGHAG
660. NGPEAB
661. ITHOAD
662. MMCCAF
663. SIAT
664. VEISAC
665. TIUPAK
666. UXTHAG
667. IMERAB
668. DDOMAD
669. WIMNAF
670. GHAM
671. SOINAC
672. LDUGAK
673. MOAAAT
674. ABEGAB
675. HOOOAD
676. ADNEAF
677. OWEM
678. AFJIAC
679. WOQUAK
680. ATACAT
681. UXITAB
682. ALOPAD
683. UNUXAF
684. MEHE
685. UPSOAC
686. FETUAK
687. UHADAT
688. PESIAB
689. SUUXAD
690. ERDDAF
691. TTFE
692. EGMOAC
693. CCTTAK
694. IIAFAT
695. MNPIAB
696. PIUNAD
697. NELLAF
698. ISPE
699. LYLOAC
700. INCCAK
701. LLAGAT
702. JIISAB
703. THUBAD
704. DOTHAF
705. AAER
706. LOOMAC
707. ACMNAK
708. OMAMAT
709. AKINAB
710. OOUGAD
711. AGAAAD
712. OPNE
713. AMOOAC
714. UMVEAK
715. EMEMAT
716. UBWIAB
717. HEQUAD
718. UGABAG
719. LEIT
720. QUWOAC
721. ETUXAK
722. TUMEAT
723. NESOAB
724. NGSUAD
725. ITADAG
726. MMII
727. SIUXAC
728. VELYAK
729. TIFEAT
730. UXDOAB
731. IMTTAD
732. DDAKAG
733. WIPI
734. GHUMAC
735. SOLLAK
736. LDLEAT
737. MOLOAB
738. ABCCAD
739. HOAGAG
740. ADIS
741. OWUBAC
742. AFTHAK
743. WOETAT
744. ATOMAB
745. UXMMAD
746. ALAMAG
747. UNIM
748. MEUGAC
749. UPLDAK
750. FENEAT
751. UHOWAB
752. PEVEAD
753. SUALAG
754. ERWI
755. TTUHAC
756. EGABAF
757. CCEGAT
758. IIWOAB
759. MNNEAD
760. PIMEAG
761. NEJI
762. ISSUAC
763. LYACAF
764. INIIAT
765. LLOPAB
766. JILYAD
767. THHEAG
768. DODO
769. AATTAC
770. LOAKAF
771. ACPIAT
772. OMUMAB
773. AKLLAD
774. OOLEAG
775. AGLO
776. OPNGAC
777. AMAGAF
778. UMTIAT
779. EMUBAB
780. UBGHAD
781. HEETAG
782. UGHO
783. LEMMAC
784. QUATAF
785. ETIMAT
786. TUUPAB
787. NELDAD
788. NGERAG
789. ITOW
790. MMMNAC
791. SIALAF
792. VEINAT
793. TIUHAB
794. UXAAAK
795. IMEGAG
796. DDOO
797. WINEAC
798. GHEMAF
799. SOJIAT
800. LDQUAB
801. MOACAK
802. ABIIAG
803. HOOP
804. ADLYAC
805. OWHEAF
806. AFDOAT
807. WOTUAB
808. ATAKAK
809. UXSIAG
810. ALUM
811. UNDDAC
812. MELEAF
813. UPMOAT
814. FENGAB
815. UHAFAK
816. PETIAG
817. SUUN
818. ERGHAC
819. TTPEAF
820. EGHOAT
821. CCCCAB
822. IIATAK
823. MNISAG
824. PIUP
825. NETHAC
826. ISERAF
827. LYOMAT
828. INMNAB
829. LLAMAK
830. JIINAG
831. THUG
832. DOAAAD
833. AAEGAF
834. LOOOAT
835. ACNEAB
836. OMEMAK
837. AKJIAG
838. OOQU
839. AGACAD
840. OPITAF
841. AMOPAT
842. UMUXAB
843. EMHEAK
844. UBSOAG
845. HETU
846. UGADAD
847. LESIAF
848. QUUXAT
849. ETDDAB
850. TUFEAK
851. NEMOAG
852. NGTT
853. ITAFAD
854. MMPIAF
855. SIUNAT
856. VELLAB
857. TIPEAK
858. UXLOAG
859. IMCC
860. DDAGAD
861. WIISAF
862. GHUBAT
863. SOTHAB
864. LDETAK
865. MOOMAG
866. ABMN
867. HOAMAD
868. ADINAF
869. OWUGAT
870. AFAAAC
871. WONEAK
872. ATOOAG
873. UXVE
874. ALEMAD
875. UNWIAF
876. MEQUAT
877. UPABAC
878. FEITAK
879. UHWOAG
880. PEUX
881. SUMEAD
882. ERSOAF
883. TTSUAT
884. EGADAC
885. CCIIAK
886. IIUXAG
887. MNLY
888. PIFEAD
889. NEDOAF
890. ISTTAT
891. LYAKAC
892. INPIAK
893. LLUMAG
894. JILL
895. THLEAD
896. DOLOAF
897. AACCAT
898. LOAGAC
899. ACISAK
900. OMUBAG
901. AKTH
902. OOETAD
903. AGOMAF
904. OPMMAT
905. AMAMAC
906. UMIMAK
907. EMUGAG
908. UBLD
909. HENEAD
910. UGOWAF
911. LEVEAT
912. QUALAC
913. ETWIAK
914. TUUHAG
915. NEABAB
916. NGEGAD
917. ITWOAF
918. MMNEAT
919. SIMEAC
920. VEJIAK
921. TISUAG
922. UXACAB
923. IMIIAD
924. DDOPAF
925. WILYAT
926. GHHEAC
927. SODOAK
928. LDTUAG
929. MOAKAB
930. ABPIAD
931. HOUMAF
932. ADLLAT
933. OWLEAC
934. AFLOAK
935. WONGAG
936. ATAGAB
937. UXTIAD
938. ALUBAF
939. UNGHAT
940. MEETAC
941. UPHOAK
942. FEMMAG
943. UHATAB
944. PEIMAD
945. SUUPAF
946. ERLDAT
947. TTERAC
948. EGOWAK
949. CCMNAG
950. IIALAB
951. MNINAD
952. PIUHAF
953. NE
954. ISEGAC
955. LYOOAK
956. INNEAG
957. LLEMAB
958. JIJIAD
959. THQUAF
960. DOAC
961. AAIIAC
962. LOOPAK
963. ACLYAG
964. OMHEAB
965. AKDOAF
966. OOTUAF
967. AGAK
968. OPSIAC
969. AMUMAK
970. UMDDAG
971. EMLEAB
972. UBMDAD
973. HENGAF
974. UGAF
975. LETIAC
976. QUUNAK
977. ETGHAG
978. TUPEAB
979. NEHOAD
980. NGCCAF
981. ITAT
982. MMISAC
983. SIUPAK
984. VETHAG
985. TIERAB
986. UXOMAD
987. IMMNAF
988. DDAM
989. WIINAC
990. GHUGAK
991. SOAAAT
992. LDNEAB
993. MOOOAD
994. ABNEAF
995. HOEM
996. ADJIAC
997. OWQUAK
998. AFACAT
999. WOITAB

KODY:

01. bez kodu
02. TCJHHTCE
03. ABGHBSUE
04. DWWGDJTD
05. WVJFUICC
06. SUGFWHUC
07. ASWERFTB
08. ERTDTEHA
09. AJFCGDVA
10. THCDIBIW
11. AGSDCAHW
12. EFIADWCV
13. BDBBVUJU
14. UCVBATEU
15. BBGVRSDT
16. FADWTRVS
17. AVUAGIFS
18. TURSIHBR
19. BTDSDGAR
20. FRARFESJ
21. BJJUWDCI
22. UIGUBCUI
23. BGWTSATH
24. FFTHTWHG
25. REFHSVVG
26. RCCHFTJF
27. CBSHHSIF
28. CAIIBRDE
29. JVBJDIRD
30. JUVJUHFD
31. CTICAGDC
32. CRBDRERB
33. RJUDTDFB
34. RIGWGCEA
35. CHDWIBWA
36. CFTVBWFW
37. SERFEVAV
38. SDDFVUWU
39. DBAEASRU
40. DAJDRRBT
41. RWGDTJTT
42. RUWDGHSS
43. DTTDJGGS
44. DSFIDFVR
45. SJCJFDJJ
46. SISJWCIJ
47. DHIGBBDI
48. DFBHRWRH
49. TEVHJVFH
50. ADHTSUEG
51. ECESFTWG
52. AAURHRGF
53. SWRUBJBE
54. WVDUDIAE
55. ETATVGSD
56. ASJWAFBC
57. TRCWREAC
58. AIWVTCSB
59. EHIWGBCB
60. AGGAIAUA
61. UEWBCVSW
62. BDTBEVGW
63. FCFCVTUV

YA



Ponieważ od wielu już miesięcy zasypujecie nas listami, w których poruszacie rozmaite mniej lub bardziej skomplikowane problemy natury sprzętowej, oto obiecywany już kiedyś dział korespondencyjny. Warunkiem podstawowym uzyskania odpowiedzi w tej rubryce, będzie:

- czytelne pismo,
- rzeczowo wyjaśniony problem,
- podpis.

Oczywiście, z racji ilości nadsylanych pytań może się zdarzyć (i zdarzy się na pewno, gdyż już teraz jest z tym problem), że będę musiał segregować Wasze listy i wybierać te co ciekawsze. Sorry, takie są prawa natury i nic na to nie poradzę. Jedynym rozwiązaniem będzie wówczas uparte przypominanie swoich pytań raz na jakiś czas. Naturalnie, infantylne problemy w rodzaju: „co to jest PC" nie będą brane w ogóle pod uwagę.

Zanim przejdziemy do konkretów, chciałbym zainaugurować powstanie nowego działu bardzo ostrą polemiką dotyczącą artykułu z poprzedniego ŚGK, tj. „Hardware'owe abecadło" (notabene, chochlik drukarski zrobił ze słowa hardware jakiś dziwaczny hardwarew, bywa, sorry). Listów polemicznych przyszło sporo, większość w tym samym tonie, dlatego pozwoliłem sobie wybrać tylko jeden jako przykład. UWAGA! ZACZYNAMY!

„Jako stały czytelnik ŚGK kupuję Wasz miesięcznik od numeru 1/93, miałem nadzieję, że gazeta ta będzie traktowała na równi Amigę i PC-ta. Jednak tak się nie stało (...). Do tej decyzji doprowadził mnie artykuł Pana Jarosława Chrostowskiego „HARDWAREW'OWE ABECADŁO", chodzi oczywiście o część dotyczącą procesorów, zostały porównanie nieodpowiednie modelów procesorów Motoroli do Intela, w żadnym wypadku M68020 nie jest odpowiednikiem I80286, gdyż PC-286 nie był komputerem 32-bitowym, a A1200 jest, a PC XT to 8-bitowiec, natomiast A500 jest 16-bitowa. (...) Proszę o sprostowanie artykułu z ŚGK 5/96. Dziwiło mnie również, że w porównaniu procesorów nie znalazł się POWER PC, a przecież firma PHASE 5 na targach COMPUTER '95 przedstawiła prototyp karty turbo z wyżej wymienionym procesorem do A1200. W ogóle nie piszecie na temat Amigi Walker. (...)"

No i tak zostałem pecetowcem. Decydując się na współpracę z redakcją ŚGK miałem poważny problem: czy mnie, zagorzałemu od lat użytkownikowi Amigi (niedowiarków proszę o przejrzenie spisów treści śp. „Amigowca"), który do tej pory woli swoją A4000/040 od Pentiuma z Win'95, starczy sił na zachowanie obiektywizmu w sprawiedliwej ocenie komputera, którego - nie obrażcie się posiadacze pecetów - nie lubię. Zawsze uważałem, że każdy ma prawo do własnych poglądów, każdy ma prawo posiadać to, co chce. I nigdy nie podobała mi się sytuacja, w której ktoś mówi, że jest lepszy od drugiego, bo... Bo ja jestem biały, a ty czarny, bo ja jestem prawdziwy Polak, a ty prawdziwy Żyd, bo ja mam Amigę, a ty peceta. I mimo tego, że zdecydowanie wolę Amigę od peceta - potraktujcie to, Czytelnicy, wyłącznie jako prywatne wyznanie. Postaram się w swoich artykułach nie krzywdzić żadnej ze stron. I w tym kontekście powyższe listy traktuję wyłącznie jako komplement.

Wracając do strony merytorycznej listów. ŚGK nie jest czasopismem technicznym, lecz poświęconym rozrywce. Nie chciałbym, by przed sięgnięciem po ŚGK należało odbyć studia na wydziale informatyki lub fizyki. Zresztą - Naczelny by nie pozwolił przyszaleć! Dlatego też nie uważam, by było sensowne odpieranie powyższych zarzutów poprzez porównywanie rozmiarów szyn danych, ilości rejestrów procesora itp. Nawet wykorzystanie specjalnych testów, tzw. benchmarków, nie jest w pełni wiążącą metodą porównania różnych typów komputerów. Jeśli Czytelnicy w dostatecznie dużej ilości zasygnalizują zapotrzebowanie na tego typu porównanie, z przyjemnością je zamieszczę (o ile Naczelny nie położy mi na tym łapy). Proszę mi jednak wierzyć na słowo - moc obliczeniowa gołej A1200 14 MHz jest porównywalna z IBM AT 286 16 MHz. Tak po prostu jest. Co komputer potrafi zrobić z tą mocą obliczeniową, to naprawdę trochę inny problem. Przyznaję jednakże, że porównanie Intela 8086 z MC68000 jest być może zbyt daleko idące i lepszym odpowiednikiem byłby może MC68008 (obecny w śladowych ilościach, głównie w komputerach Sinclair QL). Układając tabelę procesorów do poprzedniego numeru bardziej kierowałem się komputerami, w których procesory danego typu stosowano, ich osiągami oraz chronologią powstawania procesorów niż ich architekturą.

Co do procesorów PowerPC to... nadchodzą one nadspodziewanie wolno. Nawet w najbardziej aktualnej bazie danych, jaką jest internetowy World Wide Web, nie można znaleźć żadnych konkretnych informacji o kartach PowerPC do Amig oprócz tego, że będą (także na stronie firmy Phase5 brak konkretnych informacji). O Amidze Walker - jak widać - jednak piszemy. Natomiast Windows '9X i jego wymagania były jedynie moim żartem, za zrozumienie którego - mimo wyraźnego przytyku - dziękuję posiadaczom komputerów typu PC (nikt się nie obraził...).

Na koniec jeszcze jedna uwaga. Czy ktoś z Was zastanawiał się, dlaczego nie ma Motoroli 68050? Jako odpowiedź niech posłuży oficjalne stanowisko przedstawicieli Motoroli w tej sprawie (cytat z pamięci): „Ponieważ procesory naszej firmy mają zawsze wyniki o kilkanaście procent lepsze od produktów Intela, więc by uniknąć niekorzystnych porównań przeskoczyliśmy jeden numer". I tyle.

„Posiadam komputer A1200 plus rozszerzenie ELSAT 4 MB FastHD (Seagate 240 MB). Mój problem polega na tym, że gdy próbuję (po wcześniejszym zainstalowaniu na twardym dysku) uruchomić niektóre programy, pojawia się następujący komunikat: „Błąd programu nr 8000000B." (...) Oto programy, których nie udało mi się uruchomić: MORPH, REAL 3D, BRILLANCE i inne. Próbuję sobie to tłumaczyć brakiem koprocesora matematycznego, co w przypadku REAL 3D V2 wydaje się uzasadnione, ale nie w przypadku innych programów."

Bardzo trudno jest postawić na odległość diagnozę. Numer błędu, który występuje na Twoim komputerze nie pozwala na precyzyjne określenie źródła jego powstania. Faktycznie część programów nie będzie pracować na Amidze pozbawionej koprocesora matematycznego. Wydaje się jednak, że problem może leżeć w innym miejscu. Po pierwsze: musisz zwrócić uwagę, czy każdy z programów daje identyczny kod błędu i czy błąd występuje tylko w kilku programach, czy we wszystkich. Jeśli usterka jest sprzętowa, NAJPRAWDOPODOBNIEJ będzie powodowała zawieszenia wszystkich programów. Teraz usuń z katalogu WBStartup programy, jakie tam się znajdują. Następnie sprawdź, czy w pliku 's:user-startup' są uruchamiane jakiekolwiek programy. Jeśli są, wstaw na początek linii średnik (linia taka będzie traktowana jako komentarz i nie zostanie wykonana). Teraz wyłącz komputer (nie resetować!) i włącz go ponownie. Uruchom jakiś aktualny program antywirusowy - np. VirusZ - i sprawdź twardy dysk. Jeśli pojawią się wirusy - usuń je (lub lepiej usuń zarażone programy i zainstaluj je ponownie ze „zdrowych" dyskietek). Teraz ponownie wyłącz na chwilę komputer i znowu włącz. Jeśli wszystko będzie OK, to znaczy, że któryś z uruchamianych programów nie był napisany tak, jak być powinien (lub był wirus). Drogą eliminacji musisz go znaleźć. Jeśli natomiast programy będą zawieszać system, to najprawdopodobniej występuje uszkodzenie sprzętu. Znajdź program, który Ci się zawiesza, a da się uruchomić z dyskietki na 2 MB RAM. Najlepiej poprosić o pomoc kolegę, który taki program ma i który u niego działa bez problemu (bo zawsze może się okazać, to nie Amiga, lecz Twoje programy są uszkodzone). Wyłącz Amigę i włącz, trzymając oba klawisze myszy wciśnięte. W menu startowym odłącz dysk twardy. Dysk z programem wsuń do stacji i kliknij na boot z wykonaniem sekwencji startowej. Jeśli program działa, to kłopoty ograniczają się do twardego dysku. W programie HDToolBox (jeśli nie czujesz się w nim pewnie, lepiej nie ryzykuj) kliknij na 'Partition Drive', następnie na 'Advanced Options', a potem na 'Change...'. Jeśli Twój dysk był sformatowany w FFS-ie, możesz kliknąć na 'Fast File System'. Powinieneś mieć wtedy następujące wartości: Identifier=0x444f5301, Mask=0x7ffffffe, MaxTransfer=0xffffff. Jeśli je miałeś, wyjdź z HDToolBoxa przez Cancel, jeśli nie, zmień na podane tutaj i wykonaj 'Save Changes to Drive' (ta opcja była w pierwszym oknie). Gdy po tych operacjach nic się nie zmieni, pozostaje zabawa w sprzętowca. Jeśli możesz zrobić to bez zrywania gwarancji - i czujesz się na tyle pewnie - rozmontuj obudowę Amigi. Dotknij kaloryfera (scalaki nie lubią elektrostatyki) i... popukaj we wszystkie układy, które są montowane w podstawkach. Najlepiej delikatnie je docisnąć. Sprawdź, czy wstęgi kabli są dobrze wetknięte w złącza. Możesz także oczyścić złącze, w które wsuwane jest rozszerzenie (np. spirytusem - należy oczyścić krawędź od strony Amigi i od strony rozszerzenia). Po zmontowaniu Amigi przetestuj programy. Jeśli te zabiegi nie pomogły, pozostaje jedynie wizyta u sprzedawcy lub w punkcie serwisowym.

„Czy można przegrać grę z kompaktu na dysk lub z dysku na kompakt domowym sposobem?"

Przegranie gry z kompaktu na dysk twardy w większości przypadków nie stanowi problemu, gdyż dysk kompaktowy widziany jest w systemie tak samo, jak dysk twardy. Gorzej jest w drugą stronę. Nagrywanie dysków kompaktowych wymaga bardzo drogich, specjalizowanych napędów i jest czynnością czasochłonną i jednorazową. Lepiej jest zwrócić się do firmy, która świadczy tego typu usługi. W przypadku komputerów typu Amiga istnieje możliwość oszukiwania systemu i „udawania", że na CD-ROM coś się udało zapisać. Program, który umożliwia takie oszustwa, nazywa się CDWrite. Dzięki niemu można „wymienić" ikony na kompakcie, „zgrać" na niego konfigurację programów itp. Jest to bardzo wygodne, gdyż odpada konieczność przekopiowania programu, który chcemy uruchomić, na twardy dysk. Należy jednak pamiętać, że choć dla Amigi zapis nastąpił na kompakt, to faktycznie dane są zapisywane na twardy dysk. Czyli złudzenie, że wymieniliśmy ikony na dysku, zniknie u kumpla, do którego pójdziemy z tak „zmienionym" dyskiem CD (u niego nie będzie na twardym dysku naniesionych zmian...).

Jarosław Chrostowski

WIEŚCI Z KRAINY ZACZAROWANEGO TRANZYSTORKA... CZYLI DETECT MAGIC W PRAKTYCE!

Firma IOmega wprowadziła na rynek stacje dysków ZIP Drive, na których można zmieścić... 25 MB danych lub... 100 MB, a nawet... 200 MB! Zewnętrzne stacje dysków ZIP są małe, lekkie i dostępne w wersji dla kontrolera SCSI i dla portu równoległego (zawierają wtedy przelotówkę pozwalającą podłączyć drukarkę). Stacje wewnętrzne mieszczą się w kieszeniach rozmiaru 5.25" i posiadają wbudowaną kartę przyspieszającą Zip Zoom SCSI. Pod względem pracy nie ma żadnej różnicy pomiędzy korzystaniem z dysku twardego a stacji ZIP. Cena? Stacja 100 MB kosztuje ok. 200$, jedna „dyskietka" 100 MB - 20$. Zaprezentowana przez firmę Comdex inna wersja tego typu stacji - Jaz Drive - ma pojemność 1 GB!

Na łeb, na szyję spadają ceny RAM-u. Przykład? W tak zwanym wielkim świecie cena 4 MB DRAM w grudniu ubiegłego roku wynosiła 94$, teraz 45$. Moduł 16 MB spadł z 440$ do 165$! Specjaliści zapowiadają, że następne miesiące przyniosą kolejne - choć nie tak drastyczne, jak do tej pory - obniżki cen. Ostanie pół roku to spadek cen o 60%, przewidywania mówią o ustabilizowaniu się tendencji spadkowej na pułapie 20-30% rocznie. Komputer wypchany po dziurki w obudowie pamięcią operacyjną? Tak! Tak! TAK!!!

Nie wiesz, co to internet? To się dowiedz, bo niedługo taka niewiedza będzie bardziej wstydliwa od przyznania się, że nie wiesz, co to telewizor. A jak wiesz - i masz dostęp do sieci - to cały świat stoi przed Tobą otworem! Można przenieść się, gdzie tylko dusza zapragnie. Ostatnio to przenoszenie jest jakby łatwiejsze: powszechnie używany w przeglądarkach World Wide Weba język opisu strony HTML doczekał się wersji 3.2, tak więc tabelki, przepływ tekstu wokół rysunków i tym podobne bajery wkraczają na całego do Netscape'a i jemu podobnych programów. Nowe możliwości nie powinny powodować zakłóceń w starych przeglądarkach, gdyż - podobno - zapewniono kompatybilność w dół i w starociach bajerów po prostu nie będzie widać.

Język Java (zwany przez złośliwców „językiem implementacji wirusa") podbija szturmem przemysł komputerowy. Java pozwala na ściąganie przez internet programów, które nie wykonują się na odległych serwerach, tylko na naszym komputerze. Nie będzie już potrzeby przechowywania ...set megabajtów programów na dyskach twardych. Brakuje w edytorze opcji „sformatuj tekst, wyrównując go do lewej strony przy nieparzystej liczbie samogłosek w pierwszym wyrazie w linii" - nie ma sprawy, mały kawałek kodu w Javie przytupta z internetu i załatwi problem. Może nawet dodatkowo dostaniesz w prezencie wirusa, który równie łatwo zadziała na pececie, jak na maku? Chodzą słuchy, że Java stanie się już niedługo integralną częścią systemów operacyjnych Windows, Macintosh, Unix, OS/2 czy Novell. Kroczek bliżej do instrukcji „format all" w internecie?

Niemiecka firma ProDAD opracowuje na podstawie systemu Amigi nowy system operacyjny o nazwie p-OS. Podstawowe właściwości to:

1) uniezależnienie grafiki od programu, dzięki czemu znikną kłopoty typu: „mam fajny progam, ale wymaga karty OpalVision...";

2) 24-bitowa grafika obsługiwana przez system;

3) możliwość operowania na kilku monitorach (np. przesuwanie okien z jednego monitora na drugi);

4) obiektowa budowa systemu (a więc jego wysoka niezawodność i łatwość wprowadzania modyfikacji);

5) programy użytkowe w większości powinny działać bez dokonywania poprawek w ich kodzie źródłowym, jednak wymagana będzie kompilacja pod nowym systemem. A gry? Gry i tak się pojawią!

6) możliwość przesuwania okien wraz z zawartością (nawet wtedy, gdy zawartość okna ulega zmianie, np. z cały czas działającą animacją lub scrollingiem);

7) gadżety mogą przy aktywacji wyświetlać nie tylko grafikę „wciśnięty", lecz także krótką animację;

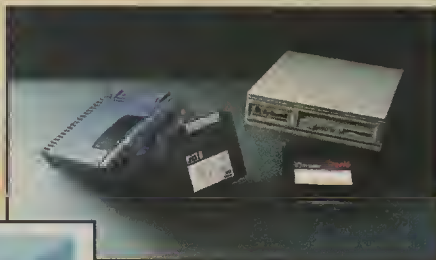
8) obsługa bibliotek i tzw. device'ów jest w 99% kompatybilna z AmigaOS;

9) taski w aktywnym oknie mogą otrzymywać automatycznie wyższy priorytet, dzięki czemu znikną denerwujące przestoje w przypadku pracy na mocno obciążonym systemie;

10) system jest napisany w ANSI C tak, by bez problemu mógł być przenoszony pomiędzy różnymi typami komputerów. Świadomie zrezygnowano z C++ (choć system jest obiektowy!), by móc skorzystać z lepiej przygotowanych kompilatorów ANSI C.

W sumie niby nic nowego, ale rewolucyjny jest fakt tak łatwego przenoszenia systemu pomiędzy różnymi typami komputerów. W chwili obecnej system działa już na komputerach DraCo (jako równoległy do AmigaOS), powinien bez problemu pracować także na procesorach PowerPC i innych. Gotowość bojową osiągnie w pierwszych miesiącach przyszłego roku. Zainteresowanie wyraziły podobno IBM i Apple, więc może jest to jakaś metoda na zachowanie Amigi przy życiu?

Gdyby tak jeszcze wspomniano coś o sieciach, zabezpieczaniu pamięci... Ech...



Fujitsu wprowadza na rynek nowe serie dysków twardych: Hornet-6 (2.5", do 1.08 GB), Picobird-9 (3.5", 1.28-2.56 GB) i Allegro-3 (3.5", 2.42-4.35 GB). Te ostatnie zapewniają transfer wewnętrzny danych z prędkością 9.9-14.0 MB/s (kontrolery SCSI-2 lub Fast Wide SCSI). Średni czas bezawaryjnej pracy dla serii Allegro wynosi 1.000.000 godzin. Tylko czy dożywotnia gwarancja na sprzęt komputerowy, który po 5 latach jest technologicznym złomem, ma sens?

Sporo zamieszania wywołało ostatnimi czasy pojawienie się nowego komputerka z nowym systemem operacyjnym. Producent, firma Be Inc., zaprezentowała dzieło - BeBox - z systemem BeOS. Be... sorry, zapędziłem się - dwa procesory PowerPC 603 66 MHz, pamięć do 256 MB, kontrolery IDE i SCSI, PCI (SVGA), 16-bitowy dźwięk, MIDI. To tyle jeśli chodzi o sprzęt, natomiast BeOS ma następujące możliwości: tzw. preemptive multitasking (znany z Amigi) na wielu procesorach, wirtualna pamięć, chroniony dostęp do pamięci, architektura klient-serwer, nowy interfejs graficzny użytkownika (widzieliście kiedyś nieprostokątne okienka?) i wiele innych bajerów za cenę - w wersji uproszczonej - ok. 2.000$. Opiszemy to to dokładniej w którymś z najbliższych numerów ŚGK, na razie można sprzęt podziwiać na zdjęciu.

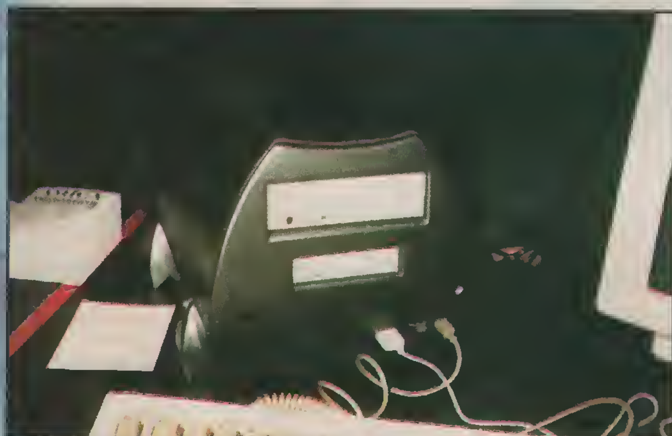
Jarosław Chrostowski





ODKURZACZE A GRACZE

To był straszny dzień. A zapowiadał się tak miło... Idę ja sobie ulicą, wiosna, słoneczko, ciepełko, nawet ludzie jakby sympatyczniejsi. Po prostu idylla. W chwili, gdy mijałem sklep z artykułami gospodarstwa domowego, czar prysł. Wrzaski, krzyki, tłum ludzi, w środku... GRACZ! Jakoś dziwnie wyglądał: ręce wykręcone do tyłu trzymało kilku rosłych facetów, czupryna potargana, wytrzeszcz oczu i piana z pys... ooops, z ust. I ten wrzask, gdy odciągano go od lady. Nie wytrzymałem, rzuciłem się na ratunek. Na szczęście mnie poznał i trochę się uspokoił. Po pół godzinie udało mi się nawet przekonać gapiów dookoła, że facet nie zwariował. No nic, wyszliśmy. Wziąłem faceta na spacer, żeby ochłonął. Po paru głębszych (wdechach) zaczął opowieść...


... nieco przypomina odkurzacz...

„Słuchaj, świrem to ja jeszcze nie jestem. Ale jak zobaczyłem ten odkurzacz w oknie wystawowym, nie wytrzymałem. To instynkt... Żądza posiadania... Licho wie, co jeszcze?

Zaczęło się tak: odpaliłem swego grata i zalogowałem się w łebie (chodzi o internet, konkretnie World Wide Weba - przyp. red.) na stronie Amiga Technologies. Znajduję wieści z CeBitu, a wśród nich - prezentacja nowego modelu Amigi! Facet, pierwszy raz od dwóch lat! Nazywać się ma Walker i na rynku pojawi się latem tego roku, ale już teraz był pokazywany prototyp. Parametry techniczne gdzieś wygrzebałem i nawet, nawet... Ma toto co prawda tylko procesor Motorola 68030 - i to być może w uboższej wersji EC - taktowany zegarem 40 MHz, ale AmTech zapewnia, że bez problemu da się to przerobić na PowerPC. Trochę szkoda, że od razu nie wpakowali czegoś mocniejszego, ale to w sumie nie pecet, nie trzeba pentiuma, by odpalić edytor testów, a będzie chyba taniej. Gorzej z obliczeniami, bo jest tylko... podstawka pod koprocesor. Koń by się uśmiał! Za to wreszcie poszli po rozum do głowy i wpakowali zegar czasu rzeczywistego na płytę główną. Ta płyta też się nieco różni od dotychczasowych płyt Amig - ma standardowe rozmiary pecetowskich płyt głównych (LPX), więc pasuje do każdej obudowy ajbolka! Nawet otwory na śrubki pasują! WOW! Teraz już nie będzie można mówić o pecetach: blaszaki!

Standardowo w Walkera pakują 4 MB fast RAM i 1 MB chip RAM. Trochę mnie wcięło, bo tyle chipu to na nic nie starczy, ale gostki piszą, że skończy się najprawdopodobniej na 2 MB. Do tego można dopakować w dwa sloty pamięci typu SIMM, dzięki którym łączna pojemność RAM na płycie może wynosić 128 MB. W to mi graj! Zawsze łatwiej licytować się z pececiarzem...

W ogóle te ludki w AmTechu chyba jednak zaczynają myśleć. Peceta kochać nie można, można go mieć. Ale standardy, dzięki którym w każdym sklepie dostępne są części zamienne, należy respektować. I chłopcy tak Walkera zmajstrowali, że to pracuje! Można wykorzystać standardowe pamięci SIMM, stacje dysków HD z peceta, napędy CD-ROM. Co do sidika, to jest takowy wbudowany w Walkera - ma poczwórną prędkość. Pod nim umieścili stację 3.5", ale... tylko 880 KB! To na pewno w prototypie, w sprzedaży będzie HD - stwierdziłem, choć nie bardzo w to wierzę. Za to wpakowali twardy dysk - niestety, nie udało mi się znaleźć infa o jego wielkości, podejrzewam - 260 MB.

Wracając do myślenia. AmTech stwierdził, że typ i ilość slotów na płycie jest indywidualną decyzją klienta, no i... umieścili tylko jeden slot. Za to taki, że można w niego wpakować płytę ze slotami na nowy procesor (CPU), Zorro III (do tej pory to złącze było tylko w „dużych" Amigach), Video czy PCI! To lubię - lubię decydować i płacić za to, co JA chcę, a nie za to, co wciska mi producent. Sam nie wiem, dlaczego w tym momencie przypomniał mi się Microsoft... Z innych ciekawostek pamiętam jeszcze coś o nowym układzie SuperIO. Dzięki niemu wzrosną możliwości portu równoległego (EPP), szybszy jest port szeregowy z buforem FIFO, będzie MIDI, sterownik EIDE do dysków twardych (AuToBUSy górą!) i CD-ROM-ów. Tak na marginesie: wiesz może, co to wszystko w tłumaczeniu na nasze znaczy? Będę musiał gdzieś zerknąć...

Ponieważ większość części jest dostępna na rynku PC, więc AmTech na temat ceny nie chce się na razie wypowiadać. Ma być poniżej 1000 $. Ciekawe ile, bo 10 $ to też mniej od tysiąca! Poczekamy, zobaczymy...

Kolejne infa, jakie znalazłem, to to, że wykorzystano dotychczasowe układy graficzne AGA, że klawiatura jest dołączana z zewnątrz poprzez złącze z przodu obudowy (tam też umieszczone są porty joysticka i myszy). Czytam ja sobie w spokoju dalej i coś mi się nie zgadza. Tu piszą, że obudowa jakaś insza, tam, że standardowo Walker będzie sprzedawany w obudowie mini, a jak ktoś chce - np. ma dużo slotów - może sobie pomiędzy jej spód a górę wstawić moduły i w efekcie powiększyć ją do rozmiarów pełnej wieży... Ki diabeł? Co jest grane?



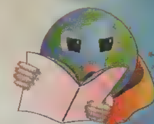
Nowy model Amigi - Walker...

W końcu znalazłem kilka pikczerków z nowym komputerem. Facet, sam zobacz! ... I co? Czy po czymś takim byłbyś w stanie spokojnie patrzeć na swój odkurzacz? A co dopiero na ich całą półkę?!" - zakończył, patrząc mi w oczy. Cóż, chyba go rozumiem.

Jarosław Chrostowski


ale zainteresowani nie byli gosposiami!





Sprzedam oryginalną grę Mig-29M (oryginalne opakowanie, polska instrukcja, mapa terenu, mało używana, 1 dyskietka) na komputer Amiga 500+ 1 MB RAM. Cena 20 zł do uzgodnienia. **Paweł Osiński, ul. Wrocławska 7/2, 57-220 Ziębice, tel. (072) 191-280.**

Atari Jaguar + CD ROM. Gwarancja! Cena 750 zł. Gry: Doom (180 zł), Bruce Lee Dragon (190 zł), Cannon Fodder (160 zł). Całość 1150 zł. Możliwość zamówień na konsole: PSX, Jaguar, Saturn, 3DO oraz gry nz konsole. Niskie Ceny. **Zbigniew Jaskólski, ul. Wiosenna 6E/1, 59-500 Zlotoryja, tel. (076) 784-750.**

Amigę 500 1 MB RAM, 100 dysków, 2 joysticki, modulator, pokrywa, podstawka pod mysz, literatura, kikstart 1.3/2.0. Cena 570 zł. **Krzysztof Jurkowski, ul. Piękna 3, 33-300 Nowy Sącz, tel. (018) 42-35-59.**

Amiga 1200, TV Junost, 30 dysków, joystick, myszka, pokrywa na klawiaturę, kabel do HDD. Cena 1000 zł. **Marek Marczak, ul. Konfederacji Barskiej 3/19, 85-791 Bydgoszcz, tel. 430-741.**

CDTV (komplet) - przełącznik A500/CDTV, 2 joysticki, interfejs, 100 dysków i 1 oryginał. Cena 750 zł. Bez dysków 640 zl. Dołożę kilkanaście naumerów SS, TS. **Łukasz Piekarz, ul. Aleksandry 23/136, 30-837 Kraków, tel. (012) 57-30-38.**

Amigę 1200, 80 HDD (Caviar), KS 3.0, mysz, joystick, kilka gier, 18 miesięcy. Cena 1100 zł. **Zygmunt Krawczyk, Piszkowice 3, 57-315 Bierkowice.**

Amigę 500+, 1 MB RAM, 2 joysticki, mysz, pudełko na dyski, 100 dysków z ciekawymi grami, podręcznik użytkownika, kabel Euro. Stan bardzo dobry. Cena 650 zł. **Błażej Maciejewski, ul. Włocławska, 88-230 Piotrków Kujawski.**

A1200 z twardym dyskiem 420 MB Seagate, CD ROM 2x (HDD i CD ROM na gwarancji), czasopisma Amiga, Świat Gier, 4 książki, myszka i kable. Cena 2100 zł. **Marcin Krysiuk, ul. Kadetów 3B/10, 44-253 Rybnik 8.**

Sprzedam lub zamienię - AB Tower Assault - 60 zł, Gloom - 55 zł, Microcosm - 55 zl, Universe - 50 zł, Zool - 35 zł. Amiga CD32. Stan gier bardzo dobry. **Jerzy Pośpiech, os. 30-lecia 13/35, 47-300 Krapkowice, tel. (077) 663-385.**

PC 486 DX4/100MHz, płyta główna PCI 3V Hot 256C, 4 MB RAM PS2, SVGA 1 MB SIS, HDD 850 MB Caviar, stacja 1,44 MB, monitor SVGA mono 14" LR, klawiatura Win 95, obudowa minitower. Gwarancja 11 miesięcy. Cena 2400 zł. **Tomasz Gronkiewicz, ul Dąbrówka 72, 38-200 Jaslo, tel. (62021) 46-48.**

Sega Mega Drive z wyposażeniem plus 6 cartridge za 450 zł i Pegasus (4xcartridge) za 150 zł lub zamienię na dowolną Amigę. **Paweł Bąk, ul. Komandosów 18/7, 42-546 Sosnowiec.**

Sprzedam monitor mono 14" z kartą VGA. Cena 200 zł. Stan idealny. **Krzysztof Wiórkiewicz, ul. Rajska 48, 84-230 Rumia, tel. 71-20-92.**

Amigę CD32, 4 CD, joypad, joystick, na gwarancji do końca sierpnia. Stan bardzo dobry. Cena 500 zł. **Tomasz Krakowiak, ul. Rynek 16/6, 64-800 Chodzież.**

IBM PC 386SX/40 Optimus, 4 MB RAM, 130 MB HDD, 2 FDD, karta graficzna SVGA, monitor SVGA color, karta dźwiękowa Sound Galaxy NX II i wiele dodatków. Cena około 1900 zł. **Mariusz Gaik, Słopnice 829, 34-615 Słopnice.**

Kartę dźwiękową Sound Galaxy NX II cena około 200 zł oraz HDD Maxtor 130 MB cena około 200 zł. **Mariusz Gaik, Słopnice 829, 34-615 Słopnice.**

Amiga 600, 2 MB RAM, mysz, mouse pad, joystick, pokrywa, KS 1.3, dyskietki, literatura. Cena 700 zł. Lub samo rozszerzenie pamięci około 100 zł. **Marcin Bielak, ul. Świerczewskiego 96, 62-330 Nekla, tel. (066) 386-225.**

Mortal Kombat 3, stan bardzo dobry, cena 170 zł. **Sebastian Kunicki, ul. Warszawska 3, 05-119 Legionowo, tel. (02) 774-10-75.**

Dysk twardy (540 MB) Quantum - 400 zł. Gwarancja. **Sebastian Kunicki, ul. Warszawska 3, 05-119 Legionowo, tel. (02) 774-10-75.**

Amigę 500+ (mysz, joystick, 180 dyskietek, pokrywa, 2 MB RAM) - cena do uzgodnienia. Sprzedam oryginalną grę Alfabet Śmierci - 30 zł. **Daniel Żmijewski, ul. Konopacka 3/5/13, 03-428 Warszawa, tel. 619-86-07.**

Kody, hasła i inne tricki do przwie 1000 gier na Amigę za cenę 2 ŚGK. Wszystko po polsku! Info gratis: znaczek za 75 gr + dysk. Nie zapomnij o podaniu adresu i typu Amigi! **Jarosław Grzybek, ul. Rechniewskiego 5/37, 03-980 Warszawa.**

Bardzo mało używaną stację dysków 1541-II do C-64 razem z ok. 150 dyskami (gry, użytki, dema). Extra stan!, Cena tylko 170 zł. Możliwość negocjacji! **Marcin Borkowski, ul Ligocka 5A/43, 40-570 Katowice, tel. (03) 105-28-31.**

Sprzedam komiksy: Batman, Superman, X-men, Spiderman, Asterix, Mickey Mouse i inne. Stan bardzo dobry. Sztuka około 1,5 zł. **Przemysław Czajewicz, ul. Gospodarcza 22B/45, 41-200 Sosnowiec, tel. 191-62-47.**

Kartę rozszerzającą do archiwizacji danych na kasetach video - do PC. Oprogramowanie karty działa pod Win 3.1, Win 3.11, Win 95. Cena 300 zł. **Janusz Sawicki, ul. Korotyńskiego 21/112, 02-123 Warszawa, tel. (022) 48-30-28.**

Amiga CD32, mysz, joypad, 5 płyt (100 gier). Czasopisma: Computer Studio 1-2/96; Amiga 11-12/95, 2-4/96. Cena 550 zł. **Maciej Oldyński, ul. Urocza 8/10, 87-816 Włocławek, tel. 36-18-63.**

A500 (KickStart 1.3), 2,5 MB RAM, 2 joysticki, modulator TV, 2 myszy, 170 dyskietek + pudełko. Cena 700 zł. **Grzegorz Janus, ul. Zubrzyckiego 3/15, 44-100 Gliwice, tel. 130-27-72.**

Amigę 1200 - Desk Top Dynamit, 2 joysticki, mysz, mouse pad, VBS, dyskietki, literatura, pokrywa, sporo oryginalnych programów. Stan idełny, Cena 1500 zł. **Artur Jaśniak, ul. Piłsudskiego 14/11, 24-100 Puławy, tel. (081) 87-82-02.**

Amigę 600, myszkę, mouse pad, pudełko na dyskietki, oprogramowanie, joystick oraz literaturę. Cena ok. 650 zł. **Damian Ruszel, ul. B. Prusa 18/18, 48-300 Nysa, tel. (077) 33-57-26.**

PC 486DX4 100 MHz, 4 MB RAM, 2 FDD (5.25", 3.5"), 2xspeed CD ROM, 630 MB HDD, VGA 1 MB RAM, monitor 14" color, Multi I/O, karta dźwiękowa 16-bit. Cena 2500 zł. **Jan Domarecki, ul. Rybacka 6a, 66-460 Witnica, tel. (095) 51-53-06.**

A600, wmontowany KS1.3/2.0, 1 MB RAM, mysz, 2 joysticki, 2 pudełka, dyskietki, pokrywa, 6 gier oryginalnych, zasilacz. Cena 800 zł. **Mateusz Pokuć, ul. Dworcowa 10/1, 59-920 Bogatynia, tel. (0797) 31-657.**

Amigę 500, rozszerzenie 2 MB RAM, modulator, pudełko na dyskietki, 100 dysków, 2 joysticki, pokrywa, książki, przełącznik mysz - joy. Cena 500 zł. **Radek Kaczmarczyk, ul. Krynicka 60/19, 50-555 Wrocław, tel. 36-42-709.**

Amiga 600, 2MB RAM cena 500 zł. Monitor 1084ST color stereo cena 600 zł. VBS + 3 kasety E180 cena 180 zł. Dyskietki 3.4" 1zł/szt. **Robert Mikulski, ul. Okrzei 19, 79-100 Sławno woj. Słupsk.**

Sprzedam oryginały amigowe: Miecze Valdgira 2 (10 zł), Programista (10 zł) lub wymienię na inne (najchętniej polskie). **Paweł Rudzki, ul. Nieznana 1A, 05-850**

Oryginalne gry na PC CD: Tornado, Panzer General, Empir Soccer, Warriors, Space Ace, Dawn Patrol, Orion Conspiracy, Black Knight - 175 zł lub zamienię na Phantasmagorię lub 11th Hour. **Tomasz Bogdanowicz, ul. Kwitnąca 5/87, 01-926 Warszawa, tel. 66-99-569.**

Sprzedam Frontier First Encounters (95 zł) CD-ROM (pudełko) lub zamienię na Battle Isle 2 (CD-ROM). **Danuta Malicka, skr. poczt. 57, 88-106 Inowrocław 11.**

RÓŻNE

Składam komputery z nowych części. Gwarancja - tanio. **Łukasz Stępień, Nowa Wieś 9, 98-320 Osjaków.**

Grupa The Streamers wydała magazyn dyskowy! Jeśli chcesz tego maga to prześlij 2 dyski + koperta zwrotna ze znaczkiem, najlepiej znaczek za 12 zł. Mag jest na peceta!. **Dariusz Kirszling, ul. J. Porazińskiej 2, 84-230 Rumia, tel. 71-20-63 z dopiskiem NTB.**

Grupa Nemesis pilnie poszukuje gra-fików 2D lub 3D (ECS) oraz muzyka (Protracker). Dysk + znaczek (1 zł) = 100% answer. Poszukujemy także chętnych do pisania scenariuszy RPG. **Nemesis, ul. Kościuski 68/70/3, 42-300 Myszków.**

Bardzo chcę nauczyć się języka programowania AMOS (najlepiej od podstaw). Oferuję forsę. **Paweł Wieczorkiewicz, ul. J. Narodowej 159/15, 50-303 Wrocław, tel. (071) 22-53-02.**

Mam klub strategii Polanie (niezarejestrowny oczywiście). Jeżeli chciałbyś do niego przystąpić to pisz lub dzwoń. **Bartosz Klepacz, ul. Wysoka 12B/116, 41-200 Sosnowiec, tel. (032) 199-80-13.**

Klub miłośników piłki nożnej na PC zaprasza! Gazetka z opisami gier i innymi atrakcjami. Chcesz poznać nowych komputerowców? Napisz! **Jan Burker, ul. Kalinowa 11, 85-364 Bydgoszcz, tel. 796-768.**

Chcę nawiązać kontakt z posiadaczmi PC. **Sławek Gwoździewicz, ul. Żwirki i Wigury 6A, 42-470 Siewierz, tel. (0376) 41-537.**

WYMIENIĘ

Wymienię oryginalną grę Innocent na The Settlers, Dungeon Master 2, Ravenloft 2, StoneProphet lub na inną też oryginalną grę. **Krzysztof Wiór-kiewicz, ul. Rajska 48, 84-230 Ru-mia, tel. 71-20-92.**

Zamienię Pegasusa typ MT777DX z jednym joystickiem i czterema kasetami na Amigę 500, 600, lub Atari 520. **Damian Popławski, Łubowicz Kąty, 18-214 Klukowo.**

Wymienię programy na komputer IBM PC (gry, użytki, dema). Pilnie poszukuję gier: TFX, Battle Bugs, Sołtys, Teenagent. Wymienię także opisy do gier. **Łukasz Pawlicki, ul. Żeromskiego 5, 06-400 Ciechanów, tel. (023) 72-78-08 po 13.00.**

Wymienię gry na PC-ta. **Krzysztof Duda, ul. Bernardyńska 18/28, 02-904 Warszawa.**

Sound Blaster 16 Pro, procesor 486/DX40 i gry na dyskietkach, na Sound Blaster 32 AWE lub Grevis Ultra Sound Max. Pilne! **Tomasz Bo-gdanowicz, ul. Kwitnąca 5/87, 01-926 Warszawa, tel. 66-99-569.**





KUPIĘ

Gry do C-64 na dysku, najchętniej strategie, za około 3 zł sztuka!!! (nie koniecznie starategie). Mogą być symulacje, przygodowe, zręcznościowe. Wszelkiego typu. Odpiszę na listy. **Krzysztof Korzuch, ul. Dworcowa 15, 89-530 Gliwice.**

Kupię sprawny i niedrogi twardy dysk AT-BUS Caviar o pojemności do 300 MB 3.5 cala. Proszę o listowne oferty. **Jacek Kucmus, ul. Osiedlowa 21, 64-920 Piła.**

Kupię grę Beneath a Steel Sky na Amigę. **Robert Grzęda, ul. Boh. Września 48/17, 72-600 Świnoujście, tel. (097) 56-73.**

Kupię grę UFO Enemy Unknown na Amigę 1200 po rozsądnej cenie. **Grzegorz San-kowski, ul. Wrocławska 29/9, 44-335 Jastrzębie, tel. 712-074.**

Kupię Doom, Doom 2, Heretic. **Zenon Balczarek, 1000 lecia 47/48, 40-815 Katowice, tel. 1502-567.**

Kupię gry na Amigę: Chaos Strike Back, Ishar 2, Road Kill, Monster, Gloom Delux, Cytadela, Crystals of Arborea i Ubek. **Piotr Jaśko, ul. Wajdy 5/15, 40-175 Katowice.**

Kupię Secret Service nr 1, 2, 3, 5, 19, 21. **Tomasz Biernacki, os. Kasztanowe 84F/8, 70-895 Szczecin, tel. (091) 616-446.**

Poszukuję dyskietek (2 szt.) do karty dźwiękowej Trust Sound Expert Deluxe 16+. **Michał Londzin, ul. Długa 226A, 32-545 Karniowice, tel. (035) 138-451.**

Kupię archiwalne numery Świata Gier Komputerowych 2/94, 3/94, 12/94. Cena do uzgodnienia. **Wojciech Kubas, ul. Warmińskiego 27/10, 85-054 Bydgoszcz.**

Kupię używaną w bardzo dobrym stanie Amigę 1200. Bez ulepszeń. **Bartek Dębski, ul. Czarnieckiego 69/3, 14-100 Ostróda, tel. (088) 46-86-72.**

Kupię komiksy polskie i zagraniczne, zeszyty, magazyny i fanziny. **Marcin Lewicki, ul. Liściasta 58/8, 91-357 Łódź, tel. (042) 58-03-85.**

Kupię gry Subwar 2050 wersja polska, Magic Carpet. **Janusz Dobrowolski, ul Brzeska 18/6, 82-300 Elbląg.**

Kupię ŚGK numery 7/95, 12/95. **Marcin Borkowski, ul Ligocka 5A/43, 40-570 Katowice, tel. (03) 105-28-31.**

SPRZEDAM

Sprzedam grę Innocent Until Caught na Amigę za 22 zł. **Robert Grzęda, ul. Boh. Września 48/17, 72-600 Świnoujście, tel. (097) 56-73.**

Sprzedam oryginalną grę Jaguar XJ220 za 31 zł. **Grzegorz Sankowski, ul. Wrocławska 29/9, 44-335 Jastrzębie, tel 712-074.**

Amiga 500, 1 MB RAM - cena 400 zł. Monitor 1084S - cena 350 zł. Zewnętrzna stacja dysków 3.5" - cena 80 zł. Do komputera pakiet gier - dysków. **Andrzej Hofman, ul. 1 Armii Wojska Polskiego 4/41, 43-303 Bielsko Biała, tel. (033) 18-14-18.**

Sprzedam oryginalną grę International Soccer. Stan idealny. Producent LK Avalon. Wymagania sprzętowe: Amiga 500/600/1200 1MB RAM, PC AT/386. Cena 17 zł. Możliwość wymiany na menagera. **Michał Żabicki, ul. Bukowa 2/10, 62-530 Kazimierz Biskupi.**

Sprzedam lub zamienię gry na PC: High Sea Trader (55 zł) i Liga Polska Manager '95 (35 zł) na The Settlers i Theme Park. **Marek Lewiński, ul. Prokopa 5/9, 41-902 Bytom, tel. 182-15-51.**

Amigę 600, monitor kolorowy 14 cali z ekranem ochronnym, dwa joye, mysz z podkładką, ok. 300 dysków w pojemnikach. Stan idealny. Cena wywoławcza 1000 zł. **Wojciech Chmielewski, ul. Wiśniowa 32, 41-500 Chorzów, tel. 41-34-36 od 16 do 19.**

Sony PlayStation - 1200 zł (lub zamienię na Amigę CD 32 - za dopłatą). Gry na tę konsolę - 160 - 210 zł (lub wymienię je na inne tytuły). Memory Card (karta pamięci) - 85 zł. Joypad - 85 zł. **Paweł Dziuba, ul. Słowackiego 21/72, 43-190 Mikołów, tel. 12-61-652.**

Oryginalne gry na komputer IBM PC: Mortal 2 - 70 zł, Hand of Fate - 40 zł, Big Red Adventure - 40 zl, Mortal 3 (CD) - 100 zł, Theme Park - 40 zł, Teenagent - 30zł. **Grzegorz Orlonek, ul. Niepodległości 17/1, 69-100 Słubice, tel. (09558) 33-75 po 19.**

Oryginalną grę na PC CD Alone in the Dark 3 (90 zł) w dobrym stanie, oraz opis gry (1 strona 1,30 zł), triki (50 gr). Nawiążę kontakt z Michałem Wolańskim. Wymienię doświadczenia. **Robert Macioszek, al. Jana Pawła II 35/70, 00-899 Warszawa.**

Amigę 600, 2 MB CHIP, 50 Dysków, 2 Diskboxy, 3 oryginały, czasopisma. Cena 620 zł. **Andrzej Jerzyk, ul. Łokietka 3/34, 47-220 Kędzierzyn Koźle, tel. 83-83-69.**

Płytę główną 482SX 25 + procesor + multi IO. Cena 150 zł. Kartę graficzną VLB Cirrus 5426 1 MB SVGA. Cena 140 zł. **Jakub Jankowiak, ul. Łąkowa 14, 62-092 Pamiątkowo, tel. (068) 14-178.**

Grę Kosmos na PC - 30 zł. Grę Sołtys na PC - 30 zł (w skład gry Sołtys wchodzi kaseta z muzyką z tej gry). Obie gry są oryginalnym produktem firmy LK Avalon. **Paweł Głogowski, ul Puławskiego 3/37, 98-100 Łask, tel. 51-20.**

Amigę 600, dyskietki, kable, literatura z 550 zł oraz monitor kolorowy 14" Philips 8832 za 450 zł. Stan idealny. **Paweł Witas, ul.Plantowa 13A/7, 91-104 Łódź, tel. 52-04-66.**

Kody - 10 gr. Ułatwienia - 40 gr. Do wszystkich komputerów i konsol. **Przemysław Hubica, ul. Leszczynowa 1, 81-350 Międzyrzec, tel. (057) 71-36-10.**

Amigę 500 (1MB), joystick, myszka, ponad 60 kolorowych czasopism, modulator TV, około 100 dobrych dyskietek, pokrywa, pudełka na dyskietki. Cena 450 zł. **Konrad Błażejewski, ul. Wolska 82/39, 01-141 Warszawa.**

Opisy, solutiony, instrukcje, porady, tipsy z archiwalnych czasopism o tematyce komputerowej. Za jedną kartkę - 1 zł, za tips 50 gr. Przysyłasz pieniądze gdy otrzymasz ode mnie opis. **Michał Szczurek, ul Świt 14, 33-300 Nowy Sącz, tel. (018) 411-511.**

Sony PlayStation plus 1 CD Demo, Destruction Derby, Total NBA 96, Wipeout - sprzedam. Cena 1300 zł. **Mariusz Kipra, ul. Reja 9/10, 69-100 Słubice.**

Rozszerzenie pamięci ELBOX 1200/4 - 4 MB RAM z koprocesorem PGA 68882 20 MHz. Gwarancja 3 lata od 11.95. Razem za 350 zł. **Adam Olszekiewicz, ul. Chomki 8, 14-100 Ostróda, tel. (088) 46-64-53.**

CD32 - 400 zł oraz gry: UFO, Syndicate, Alien Breed 3D, Gunship 200, Alfred Chiken, Liberation, Fly Harder, D Generation, Arabian Night i inne. W sumie 14 gier. Całość 1100 zł. **Jarosław Kubicki, ul. Racławicka 15/103, 21-040 Świdnik.**

Sprzedam programy użytkowe na PC: Office Professional 4.3 PL for Windows - 500 zł, Windows 95 PL - 200 zł, Windows 3.11 PL - 100 zł, Exel PL for Windows 95 - 250 zł. **Paweł Konopa, ul. Toruńska 69B/4, 86-050 Solec Kujawski.**

Sprzedam 29 numerów miesięcznika Gambler (2/94 - 6/96) - 40 zł + 3 zł koszt przesyłki. Sprzedam 35 numerów tygodnika Piłka Nożna (36/95 - 19/96) - 13 zł + 3 zł koszty przesyłki. Płatne przy odbiorze. **Marek Swiety, Os. XXX-lecia 125/14, 44-286 Wodzisław Śl., tel. (036) 55-59-08.**

Sprzedam lub wymienię gry na CD32. Posiadam gry: Prey, Liberation, Microcosm. Interesują mnie gry Alien Breed Tower Assault, Universe, Wing Commander, Fears. **Maciej Dołęga, ul. 1000-lecia 3/9/15, 22-200 Włodawa, tel. 722-361.**

Sprzedam gazety: Secret Service 3/94, 1/95, 3/95, 4/95, 5/95, 9/95 po 1,5 zł; Gambler 3/95 1,5 zł, 4/96 2 zł, Top Secret 4/95 1zł, 7/95 1,5 zł. **Bartosz Bielecki, ul. Oleśnicka 8/3, 50-320 Wrocław, tel. 21-04-93.**

Sprzedam grę na IBM FX Fighter, oryginalny CD za 70 zł do utargowania oraz Birds of Prey za 20 zł. **Wojtek Ludwisiak, ul. 37A/4, 87-100 Toruń.**

Sprzedam lub wymienię Space Ace - 30 zł, Black Knight - 50 zł, Empire Soccer 94 - 30 zł. **Zygmunt Gąsiorek, ul Hołdu Pruskiego 1, 57-300 Kłodzko.**

C-64, joystick, mysz, dyskietki, stację za 290 zł. **Paweł Stępkowski, ul. Banach 14/11, 02-097 Warszawa, tel. 658-14-79.**

CD32 + gry: Worms, Pirates Gold!, Super Skidmarks, The Chaos Engine + mysz. Wszystko w cenie 850 zł. **Grzegorz Marszałek, ul. Strzelców 19/49, 31-422 Kraków, tel. 11-84-33.**

Sprzedam gry do Pegasusa: Total Recall, Yo Noid, Final Mission i 500 w 1. Cena od 25 zł do 30 zł. Sprzedam także komiksy: Batman, Superman i Spiderman. **Paweł Iwaszko, ul. Majowa 26, 05-092 Łomianki, tel. 751-14-02.**

Pisma komputerowe: Top Secret, Amiga, Świat Gier Komputerowych, Secret Service, Gambler oraz komiksy TM-Semic: Spiderman, Batman, Punisher, Green Lantem, Conan, X-men, Superman po 1,5 zł. **Tomasz Tippe, ul. Orłowicza 1/54, 10-684 Olsztyn, tel. 42-05-21.**

Sprzedam gry: Marco Polo CD - 110 zł, Bastion - 40 zł, Bumtime - 30 zł, Ardeny - 30 zł, Utopia 30 zł. **Janusz Dobrowolski, ul Brzeska 18/6, 82-300 Elbląg.**

Amigę 1200, 130 dysków, 3 joye, mysz, ok 100 czasopism, literatura. Wszystko w stanie idelnym. Cena 1050 zł. **Daniek Jarmakowicz, ul Grabowskiego 1/19, 11-100 Lidzbark Warm, tel. (08983) 55-87.**

Pentium 100, 256 kB cache, dysk Quantum 1,26 GB, 8 MB RAM, CD-ROM 4x speed, obudowa Big Tower, klawiatura 101, karta dźwiękowa 16 Bit, stacja dysków 3,5", kontroler E-IDE PCI zintegrowany. Cena 5000 zł. **Piotr Gapski, ul Leśna 77, 83-311 Ostrzyce, tel. 84-16-29.**

Amigę CDTV model 1411 z dyskietkami, końcówką do podłączenia Elbox Joy i jednym joystickiem. Cena 600 zł. **Janusz Orłowski, os. Sikorskiego 9/D/10, 44-240 Żory.**

PC 486 SX (25 MHz, 4 MB RAM, 256 cache, 2 FDD, 270 MB HDD, monitor SVGA color 14", mysz, klawiatura, karta muzyczna Sound Blaster Pro) + oprogramowanie: Dos 6.0, Win 3.1, AmiPro i gry. **Sławomir Gmiter, ul. Krasińskiego 101/8, 74-101 Gryfino, tel. 15-17-46.**

Sony PlayStation za 1200 zł oraz wymienię gry. **Roman Kaśków, ul. W. Witosa 34/3, 40-832 Katowice, tel. 1501-854.**

Amiga 1200, stacja dysków 3,5", pokrywa na klawiaturę, 120 dyskietek razem z pudełkiem, myszka, mouse pad, czasopisma - Secret Service, Top Secret i inne. Cena 1300 zł. **Tomasz Łech, ul. Nowa 5, 11-200 Bartoszyce.**

ZAPRENUMERUJ
ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH!

Prenumerata półroczna
w cenie 19,20 zł (3,20 zł za jeden numer)

Prenumerata roczna
w cenie 36,00 zł (3,00 zł za jeden numer)

Zamawiając prenumeratę naszego pisma możesz być pewien, że:

- ☞ oszczędzisz pieniądze!
- ☞ oszczędzisz czas!
- ☞ nie przegapisz żadnego numeru!

WŚRÓD PRENUMERATORÓW CO KWARTAŁ ROZLOSUJEMY KOMPUTER A1200!

NIE ŁAM GŁOWY
ZAMÓW ŚGK PROSTO DO DOMU!

☼ ☼ ☼

Proponujemy Wam także zamieszczenie na łamach naszego pisma darmowych ogłoszeń! Blankiet drukujemy poniżej!

DARMOWE OGŁOSZENIA DLA CZYTELNIKÓW

sprzedam kupię wymienię różne (niepotrzebne skreślić)

imię i nazwisko ....

ulica ....

kod pocztowy .... miejscowość ....

telefon, fax ....

UWAGI ....

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł .... (gr) ....

słownie złotych

groszy jak wyżej

Nazwisko ....

Imię ....

ul. ....

.... (kod) .... (miejscowość)

na rachunek
„IMAGO" Sp. z o.o.
ul. Jagiellońska 12 A, 85-067 Bydgoszcz
BS Bydgoszcz
646181-909101-320645-2511-61

Opłata
zł ....

Datownik

.... podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł .... (gr) ....

słownie złotych

groszy jak wyżej

Nazwisko ....

Imię ....

ul. ....

.... (kod) .... (miejscowość)

na rachunek
„IMAGO" Sp. z o.o.
ul. Jagiellońska 12 A, 85-067 Bydgoszcz
BS Bydgoszcz
646181-909101-320645-2511-61

Opłata
zł ....

Datownik

.... podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla banku

zł .... (gr) ....

słownie złotych

groszy jak wyżej

Nazwisko ....

Imię ....

ul. ....

.... (kod) .... (miejscowość)

na rachunek
„IMAGO" Sp. z o.o.
ul. Jagiellońska 12 A, 85-067 Bydgoszcz
BS Bydgoszcz
646181-909101-320645-2511-61

Opłata
zł ....

Datownik

.... podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla poczty

zł .... (gr) ....

słownie złotych

groszy jak wyżej

Nazwisko ....

Imię ....

ul. ....

.... (kod) .... (miejscowość)

na rachunek
„IMAGO" Sp. z o.o.
ul. Jagiellońska 12 A, 85-067 Bydgoszcz
BS Bydgoszcz
646181-909101-320645-2511-61

Opłata
zł ....

Datownik

.... podpis przyjmującego

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

Blankiet należy wypełnić
DRUKOWANYMI LITERAMI
nakleić na kartkę pocztową
i przesłać na nasz adres:

Skrytka Pocztowa 39
ul. Jagiellońska 6
85-005 Bydgoszcz

Ogłoszenia mogą zamieszczać
tylko osoby prywatne.
Ważny jest wyłącznie
ORYGINALNY blankiet
(nie jego kserokopia!)
wycięty z czasopisma.
UWAGA:
ogłoszenia dotyczące sprzedaży
muszą zawierać cenę.

Zamawiam prenumeratę
„Świata Gier Komputerowych"
Od numeru: ....
Ilość wydań: 6 ☐ 12 ☐
Posiadam komputer:

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

Zamawiam prenumeratę
„Świata Gier Komputerowych"
Od numeru: ....
Ilość wydań: 6 ☐ 12 ☐
Posiadam komputer:

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

MEGAPACK 5





- Terminal Velocity, *Developed by Terminal Reality, Inc., Published by 3D Realms Entertainment, Published Commercially by FormGen, Inc.*
- Flight Unlimited, *©1995, 1996, Looking Glass Technologies, Inc.*
- Primal Rage, *©1995 Atari Games Corporation. Licensed to Time Warner Interactive, Inc.*
- Pinball Fantasies Deluxe, *©1995 21st Century Entertainment Ltd.*
- Jagged Alliance, *©1995 Sir-tech Software, Inc.*
- FX-Fighter MS-DOS, *©1995 GTE Entertainment*
- Warlords II Deluxe, *©1995 Strategic Studies Group Pty Ltd.*
- Great Naval Battles IV, *©1995 Strategic Simulations, Inc.*
- Pool Champion, *©1995 Mindscape Inc.*
- Entomorph, *©1995 Strategic Simulations, Inc.*

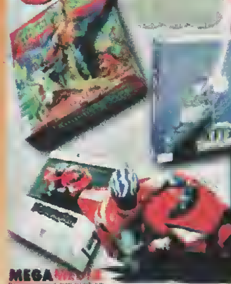
10 gier za cenę jednej

139.00



- The Lemming's Chronicles
- Megarace
- TFX - Tactical Fighter Experiment
- The VORTEX
- Cyclones
- Jammit
- Dragon's Lair
- Novastorm
- Reunion
- The Journeyman Project Turbo

69.00



- Cyclemania
- USS Ticonderoga
- Thunderscape

Zadzwoń już dziś

139.00



- Panzer General
- AEGIS: Guardian of the Fleet
- Space Ace
- Tornado-Operation Desert Storm
- Empire Soccer 94
- Savage Warriors
- Dawn Patrol
- Black Knight: Marine Strike Fighter
- Orion Conspiracy
- Dragon Lore



- Pełne składy drużyn na sezon '96
- Opcje gry do czterech greczy równocześnie
- Doskonałe efekty dźwiękowe, muzyka również bez karty muzycznej
- Dostępne wszystkie opcje występujące w prawdziwym sporcie
- Możesz zostać managerem każdej znanej drużyny żużlowej lub stworzyć własną i poprowadzić ją do zwycięstwa
- Program gwarantuje Ci doskonałą rozrywkę na wiele wieczorów
- Program zawiera profesjonalne sceny wideo z najbardziej amocjonalnych fragmantów wyścigów żużlowych

TECHLAND

W celu zamówienia

dzwoń 064 347813, 348890 w.112, 090 344857

lub prześlij na adres:

TECHLAND, Parczew 105, 163-405 Sieroszewice